

Opinnäytetyö (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Mainonnan suunnittelu

2012

Riku Eteläkoski

VERKKOPALVELUN HELPPOKÄYTTÖINEN KÄYTTÖLIITTYMÄ GRAAFISEN SUUNNITTELUN KEINAIN



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma | Mainonnan suunnittelu

Joulukuu 2012 | 46 + 1 liite

Erkki Mikkola, Minna Teittinen & Kirsti Paasio

Riku Eteläkoski

VERKKOPALVELUN HELPPOKÄYTTÖINEN KÄYTTÖLIITTYMÄ GRAAFISEN SUUNNITTELUN KEINOIN

Käsittelen opinnäytetyössäni verkkopalvelun suunnitteluprosessia tarkoitukseni luoda helppokäyttöinen käyttöliittymä. Tavoitteenani oli oppia verkkopalvelun suunnittelun kokonaisprosessi, kuvailla se ja suunnitella helppokäyttöinen käyttöliittymä asiakkaan kehittämälle verkkopalvelulle. Opinnäytetyöni koostuu kirjallisesta ja taiteellisesta osiosta.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa syvennyn käyttöliittymäsuunnittelun prosessiin, kuvaan sisällön-, rakenteen- ja graafisen suunnittelun vaiheita ja teorioita sekä helppokäyttöisyyttä tukevia sääntöjä. Kuvaan opinnäytetyöni markkinointiviestinnän ammattilaisen ja art directorin näkökulmasta.

Opinnäytetyöni taiteellinen osio perustuu Stellar Q Oy:n kanssa tehtyyn asiakastyöprojektiin. Työn kokonaisprosessin konkreettisena tuotoksena syntyi käyttöliittymän graafinen mallipohja asiakkaan verkkopalvelulle. Palvelu on osa suurempaa verkkopalvelukokonaisuutta. Käytän opinnäytetyössäni ammattialan kirjallisuuteen perustuvia menetelmiä, ja sovellan niitä suunnittelutyössä. Kiinnitän helppokäyttöisyyteen huomiota työn kaikissa vaiheissa.

Onnistuin mielestäni kehittämishankkeessa suunnittelemaan käyttäjälähtöisen ja helppokäyttöisen käyttöliittymän toimeksiantajan verkkopalvelulle. Kokonaisuus on toteutukseltaan kattava, jäsenelty, selkeä ja tukeutuu alan teoriaan. Kehityin yhteistyöprosessin aikana ammatillisesti ja onnistuin täyttämään työlle asetetut tavoitteet.

ASIASANAT:

Helppokäyttöisyys, verkkopalvelut, graafinen suunnittelu, käyttöliittymäsuunnittelu, käyttöliittymät, käytettävyys, käyttäjälähtöisyys, visuaalinen suunnittelu, visuaalisuus

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree Programme in Communication and Media Arts | Advertising Design

December 2012 | 46 + 1 attachment

Erkki Mikkola, Minna Teittinen & Kirsti Paasio

Riku Eteläkoski

WEB SERVICE'S USER FRIENDLY INTERFACE BY USING GRAPHIC DESIGN

In my thesis I examine the design process of a web service by aiming at creating a user-friendly interface. My goals were to learn the entire design process of a web service, describe it and design a user-friendly interface. The client was a company that is a developer of web services. My Bachelor's thesis consists of a written part and a part of fine arts.

In the written part of the thesis I focus on the design process of a user interface. I describe phases and theories of wire framing, content and graphic design, and design rules supporting the user-friendliness. I write the thesis from my point of view as a marketing communications professional and art director.

The part of fine arts in this Bachelor's thesis is based on my co-operative client work with Stellar Q Oy. As the result of the design process I created a graphic template of the user interface for my client's web service. The web service is part of a bigger family of products. In my thesis I'm using methods based on theories in my field of profession and apply them on the design work. I focused on the usability and user-friendly design in every phase of my work.

In my opinion I achieved the goal to design a user interface for customer's web service that is user centered and friendly. The execution is comprehensive and is based on the theories of the field of profession. During the process I improved as a professional and succeeded to achieve the goals that had set.

KEYWORDS:

user-friendly, web service, graphic design, user interface design, user interface, usability, user centered usability, visual design, visual

SISÄLTÖ

KÄYTETTY SANASTO	6
1 JOHDANTO	7
2 STELLAR Q TAITEELLISEN OPINNÄYTETYÖN TOIMEKSIANTAJANA	8
2.1 Taiteellinen opinnäytetyö ja kehittämishanke	8
2.2 Stellar Q yrityksen palvelut asiakastyön kohteena	8
2.3 Taiteellisen opinnäytetyön lähtökohdat, tavoite ja tarve	9
3 KÄYTTÖLIITTYMÄN HELPPOKÄYTTÖISYYS	11
3.1 Graafinen käyttöliittymä ja sen elementit	11
3.2 Verkko toteutusalueena	13
3.3 Päämäärien ja tavoitteiden asettaminen	14
3.4 Käyttäjälähtöisyys ja käyttäjäkokemus	15
3.5 Käytettävyyssääntöjä	16
4 VERKKOPALVELUN GRAAFISEN KÄYTTÖLIITTYMÄN VISUAALINEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS	19
4.1 Helppokäyttöisen verkkopalvelun rakenteen suunnitteleminen	19
4.2 Graafinen suunnittelu toteutuskeinona	21
4.3 Rautalankamalli ja sivustokartta – suunnittelu paperilla	23
4.4 Johdonmukainen visuaalinen suunnittelutyö	24
4.5 Graafisen mallipohjan teko ja työn luovuttaminen	25
5 PROJEKTIN KÄYNNISTÄMINEN YHTEISTYÖSSÄ TOIMEKSIANTAJAN KANSSA	27
5.1 Idea opinnäytetyön toimeksiannoksi ja ensimmäinen asiakastapaaminen	27
5.2 Yhteistyön aloitus ja vastabrief	29
5.3 Aiheen alustava rajaus, toinen asiakastapaaminen ja projektin käynnistäminen	30
6 GRAAFISEN KÄYTTÖLIITTYMÄN SUUNNITTELU STELLAR Q:LLE	33
6.1 Visuaalisen ilmeen rakentaminen ja suunnittelutyön alkuvaihe	33
6.2 Aiheen uudelleen rajauksen harkinta ja kolmas asiakastapaaminen	34
6.3 Rautalankamallin rakentaminen graafisen käyttöliittymän suunnittelun pohjaksi	35
6.4 Edistymisen esittelyä asiakastapaamisessa, aiheen rajaus ja palveluvisualisoinnin kehittäminen	37

6.5 Athletic – helppokäyttöisen käyttöliittymän graafinen suunnittelu ja palvelukokonaisuuksien visuaalisen ilmeen valmistuminen.	39
6.6 Käyttöliittymän uuden toteutustavan kehittelyä ja Athleticin jatkotyöstöä	40
6.7 Viimeiset palaverit ja tuotoksen loppusilaukset	42
7 TAITEELLISEN PROSESSIN POHDINTOJA	44
LÄHTEET	46

LIITTEET

Liite 1. Salassapitosopimus.

KÄYTETTY SANASTO

verkkopalvelu	Tarkoittaa Internet-verkkoon liitetyn tietojärjestelmän antamaa palvelua. (Wikipedia 2012. Verkkopalvelu. Viitattu 23.2.2012. http://fi.wikipedia.org/wiki/Verkkopalvelu)
verkkosivut	Tarkoittaa maailmanlaajuisessa verkossa eli Internetissä julkaistuja sivua. (Wikipedia 2012. Verkkosivut. Viitattu 4.11.2012. http://fi.wikipedia.org/wiki/Verkkosivut)
sivusto	On verkkosivujen joukko, jonka on tehnyt yksityishenkilö tai organisaatio tai joka käsittelee tiettyä aihetta. (Wikipedia 2012. Verkkosivusto. Viitattu 11.11.2012. http://fi.wikipedia.org/wiki/Verkkosivusto)
graafinen suunnittelu	On ulkoasun suunnittelua (Wikipedia 2012. Graafinen suunnittelu. Viitattu 10.10.2012. http://fi.wikipedia.org/wiki/Graafinen_suunnittelu)
käyttöliittymä	On se laitteen, ohjelmiston tai minkä tahansa muun tuotteen osa, jonka kautta käyttäjä käyttää tuotetta. (Wikipedia 2012. Käyttöliittymä. Viitattu 4.11.2012. http://fi.wikipedia.org/wiki/Käyttöliittymä)
brief	Toimeksianto, jossa tilaaja kertoo suunnittelutoimistolle, mitä tavoitellaan ja samalla antaa tarvittavan tiedon ja aineiston. (Mainostajan hakemisto 2012. Briefaus. Viitattu 4.11.2011. http://www.mainostajanhakemisto.fi/index.php?nayta=204&haku=b&termit=32)
vastabrief	Toimeksiannon saaneen tahon vastine briefiin. Sisältää vastauksen tai ratkaisun briefiin. (Metropolia sanasto-wiki 2012. Vastabrief. Viitattu 27.10.2012. https://wiki.metropolia.fi/display/digimedia/Sanasto-wiki)
informaatioarkkitehti	Henkilö, joka järjestää tiedolle ominaisia rakenteita ja näin selkiyttää monimutkaisia asioita. (Veen 2002)
rautalankamalli	On sivuston kuvallinen käsikirjoitus. (Goto & Cotler 2003, 99.)
deadline	Viimeinen sisäänjättöaika esim. toimittajan tekstille, mainosaineistolle, kilpailutyölle, tarjoukselle. (Mainostajan hakemisto 2012. Deadline. Viitattu 26.10.2011. http://www.mainostajanhakemisto.fi/index.php?go=sanasto&nayta=315&haku=d&termit=)

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheeksi muodostui verkkopalvelun suunnittelu ja toteutus graafisen suunnittelun keinoin. Tavoitteenani oli luoda helppokäyttöinen käyttöliittymä verkkopalvelulle, joka palvelee käyttötarkoitusta, on selkeä käytettävyydeltään ja täten edistää asiakkaan liiketoimintaa. Tavoitteena oli myös oppia ja käydä läpi verkkopalvelun suunnittelun kokonaisprosessi suunnittelemalla helppokäyttöinen käyttöliittymä verkkopalvelun asiakkaalle. Opinnäytetyöni koostuu taiteellisesta ja kirjallisesta osiosta, jotka linkittyvät toisiinsa teoriaosuudessa.

Opinnäytetyöni taiteellisen osan toteutin asiakastyöprojektina sekä kehittämishankkeena terveydenhuollon tietojärjestelmiä kehittävän Stellar Q Oy:n (jatkossa pelkkä Stellar Q) kanssa. Verkkopalvelun suunnittelun kokonaisprosessi koostui sisältö-, rakenne-, käyttöliittymä- ja graafisesta suunnittelusta, brändikuvan rakentamisesta sekä yrityksen palveluiden visuaalisen ilmeen suunnittelusta. Työn kokonaisprosessin konkreettisena tuotoksena syntyi käyttöliittymän graafinen mallipohja asiakkaan verkkopalvelulle. Se on osa suurempaa verkkopalvelukokonaisuutta, jolle loin myös ylätasen visuaalisen ilmeen. Taiteellisen osion lopputuotos on allekirjoittamani salassapitosopimuksen alainen, joten viitataan siihen yleisellä tasolla.

Opinnäytetyön kirjallisessa osiossa syvennytään käyttöliittymäsuunnittelun prosessiin. Siinä kuvataan sisällön-, rakenteen- ja graafisen suunnittelun vaiheita ja teorioita sekä helppokäyttöisyyttä tukevia sääntöjä. Opinnäytetyössä käytetyt menetelmät perustuvat kirjallisuuden tutkimiseen ja sen soveltamiseen käytännön työssä. Opinnäytetyö kuvataan markkinointiviestinnän ammattilaisen ja art directorin näkökulmasta.

2 STELLAR Q TAITEELLISEN OPINNÄYTETYÖN TOIMEKSIANTAJANA

2.1 Taiteellinen opinnäytetyö ja kehittämishanke

Opinnäytetyöni toteuttamismuodoksi valikoitui tarjotun asiakastyön myötä taiteellinen opinnäytetyö. Vastaanotin toimeksiannon Stellar Q -yritykseltä, jonka tarjoaman tilaustyön luonne oli taiteellisen opinnäytetyön työnkuvaa vastaava. Aiheesta löytyi vankka tietoperusta ja sille oli helppo asettaa sekä taiteelliset että liiketoiminnalliset tavoitteet. Yrityksen tarjoama työ palveli ammattialaani ja ammatillista kehittymistäni, joten se oli sopiva opinnäytetyöni taiteellisen osion aiheeksi (Salonen 2011, 14). Opinnäytetyöni aihe muodostui asiakastyön sisällön eli käyttöliittymäsuunnittelun pohjalta.

Opinnäytetyöni on taiteellisen opinnäytetyölajinsa rinnalla myös hankkeistettu opinnäytetyö, sillä Stellar Q yrityksenä maksaa Turun ammattikorkeakoululle tekemästani työn lopputuotoksesta, kuten sovimme kaikkien tahojen kanssa jo projektin alkuvaiheessa. Opinnäytetyöni on hankkeistettu, koska Stellar Q:n on jatkossa tarkoitus käyttää tuottamaani sisältöä omassa tuotekehityksessään sekä liiketoimintansa edistämisessä (Messi, Turun ammattikorkeakoulun intranet 2012).

2.2 Stellar Q yrityksen palvelut asiakastyön kohteena

Stellar Q on vuonna 2010 perustettu, terveydenhuollon tietojärjestelmiä kehittävä yritys. Stellar Q kehittää terveydenhuollon ammattilaisille, potilaille, potilasjärjestöille sekä lääketeollisuudelle käyttäjäystävällisiä potilastieto- ja hallintajärjestelmiä. Ne on räätälöity tukemaan ammattilaisten tehokasta työskentelyä. Yritys kehittää ja tarjoaa hoidonseurantajärjestelmien verkkopalveluita, joiden tarkoitus on tarjota terveydenhuollon ammattilaisille reaaliaikaista hoitotietoa potilaan tilasta, jota ammattilainen voi vertailla anonyymiin vertailutietoon. Verkkopalve-

lut edistävät innovatiivisuudellaan normien mukaisten hoitokäytäntöjen ja terveystiedon hallinnan yhtenäistämistä. Verkkopalveluiden tavoitteena on tarjota Stellar Q:n asiakkaille parempi käyttäjäkokemus yrityksen tuotteiden parissa, jotta mielikuva yrityksestä rakentuu vastuulliseen ja laadukkaaseen suuntaan. (Stellar Q 2012.)

Stellar Q kehittää palvelutuotteita neljälle eri osa-alueelle: Clinics, Society, Athletic sekä Pharma. Stellar Q:n tavoitteena on vähentää turhaa paperityötä ja kitkaa potilaan ja terveydenhuollon ammattilaisten toiminnan välillä helpottamalla heidän välistään tiedonkulkua ja nopeuttamalla hoitosuositusten nopeampaa toteutumista. Yrityksen vision mukaan potilaan aktiivinen rooli terveydenhuollon prosessissa vähentää ammattilaisten työtaakkaa ja siksi vapauttaa resursseja itse potilaan terveydenhuoltoon. (Stellar Q 2012.)

Järjestelmissä terveydenhuollon ammattilaisten lisäksi myös potilas on aktiivisena toimijana, mikä tuli huomioida suunnittelutyössä kohderyhmien käyttötapoja mietittäessä. Palveluissa potilas voi itse raportoida tuntemuksistaan ja sairaudestaan järjestelmään, ammattilaisten tulkittavaksi. Osa palveluista on tarkoitettu vain ammattilaisten käytettäväksi potilaan terveydentilan raportoimiseksi ja potilastietojen käsittelemiseksi. Palvelut tarjoavat siis monimuotoisen ekosysteemin, jossa tahot ammattilaisista potilaaseen voivat käyttöoikeuksillaan toimia itselleen räätälöidyssä ympäristössä. (Stellar Q 2012.)

2.3 Taiteellisen opinnäytetyön lähtökohdat, tavoite ja tarve

Tapasimme Stellar Q:n Markku Aittokallion ja opinnäytetyöni ohjaajan Erkki Mikkolan kanssa tarkoituksena kuvata opinnäytetyöni tavoitteet ja lopputulema sekä roolitus ja aikataulu. Ymmärsimme kaikki, että vaikka syyni olla projektissa mukana oli opinnäytetyöni, oli kyseessä asiakasprojekti, joka edistää asiakkaan liiketoimintaa. Sen mukana tuomat velvoitteet, kuten salassapitovelvollisuus, vastuullinen toiminta sekä yleiset sopimustekniset asiat tulivat selkeästi esille ja sovituksi. Opinnäytetyöni taiteellisen osion lopputulema määriteltiin salassa pidettäväksi, joten kuvaan prosessia pureutumatta asiakastyön yksityiskohtiin.

Pääsimme pian yhteisymmärrykseen niin yhteisistä tavoitteista kuin myös projektin aikataulusta.

Opinnäytetyöni taiteellisessa osiossa keskityin yhden Stellar Q:n verkkopalvelun, Athleticin, käyttöliittymän kokonaisvaltaiseen suunnitteluun. Työ sisälsi sisältö-, rakenne-, käyttöliittymä- ja graafista suunnittelua sekä brändikuvan rakentamista yrityksen palveluiden visuaalisen ilmeen rakentamisen ja kehittämisen kautta. Athletic on urheilujoukkueen urheilijoille, fysioterapeuteille sekä lääkärille suunniteltu henkilökohtaisen terveystiedon hallinnan verkkopalvelu. Se auttaa joukkuetta ymmärtämään urheilijoiden tarpeita keräämällä vammoista, kuntoutuksesta sekä suorituskyvystä tietoa ja esittämällä sen selkeänä graafisena informaationa. Athletic on merkittävä ja moderni työkalu ammatti- ja aktiivisurheilijan pitkäjänteisen terveydenhuollon hallinnassa. (Stellar Q 2012.) Suunnittelin myös ylätason visuaalisen ilmeen yrityksen tarjoamalle neljälle verkkopalvelulle: Clinics, Society, Athletic sekä Pharma.

Tarkastelen aiheitani markkinointiviestinnän ammattilaisen ja art directorin näkökulmasta. Pyrin kuvailemalla suunnittelutyön vaiheita ja tukeutumalla ammatin alan teoriaan osoittamaan lukijalle, että graafisen suunnittelijan kyky suunnitella helppokäyttöinen käyttöliittymä, määrittelee verkkopalvelutuotteen onnistuneisuuden ja sitä kautta sen kaupallisen menestyksen. Opinnäytetyössäni nousivat esille seuraavat tärkeät kysymykset:

- Millainen on helppokäyttöinen käyttöliittymä?
- Miten graafisella suunnittelulla voi parantaa käyttäjäkokemusta?
- Kuinka suunnitella helppokäyttöinen käyttöliittymä verkkopalvelulle?

3 KÄYTTÖLIITTYMÄN HELPPOKÄYTTÖISYYS

3.1 Graafinen käyttöliittymä ja sen elementit

Käyttöliittymä on verkkopalveluista ja lähes mistä tahansa tietosisältöä tarjoavasta asiasta puhuttaessa se tapa, jolla kyseinen palvelun informaation sisältö on käyttäjälleen käytettävissä ja hallinnoitavissa. Käyttöliittymä koostuu tapauskohtaisesti monista eri osista ja niiden muodostamista kokonaisuuksista. Tyypillisesti tapa liikkua käyttöliittymän ympäristössä ja siirtyä sivulta toiselle on normaaleihin ominaisuuksiin kuuluva osa. Etsi-komento monissa muodoissaan ja palveluiden pyytäminen ovat myös olennaisesti mukana eheässä käyttöliittymässä. (Korpela & Linjama 2003, 360.)

Graafinen käyttöliittymä on monen tekijän kokonaisuus, jossa kaikki osat toimivat vuorovaikutuksessa keskenään. Käyttöliittymä koostuu navigaatiosta, kuvista, visuaalisesti eri arvoisista teksteistä ja näiden kaikkien ympärille jäävästä tyhjästä tilasta. Yhdessä nämä muodostavat käyttöliittymän graafisen ilmeen. (Krug 2006, 31-37.) Käyttöliittymän elementtien muodostama ilme ja kokonaisuus luovat yhdessä digitaalisen ympäristön. Siinä liikkuminen ja toimiminen perustuvat näköaistiin, mikä tekee graafisesta käyttöliittymästä vahvasti ulkoasun perusteella toimivan. (Korpela & Linjama 2003, 360.) Keskityin käyttöliittymää rakentaessa informaatioarkkitehtuurin ja sisällön suunnittelun lisäksi vahvasti käyttöliittymän graafiseen ilmeeseen. Tämä siksi, että selkeä graafinen ilme parantaa käyttöliittymän käytettävyyttä.

Jokaisella elementillä on tärkeä rooli käyttöliittymässä. Kiinteä globaali navigaatio on käyttöliittymän päänavigaatio, se sitoo kokonaisuutta yhteen. Tästä navigaatiosta käyttäjä pääsee verkkopalvelun eri osiin ja löytää tarvitsemansa. (Sinkkonen ym. 2009, 216.) Selkeän navigaation avulla käyttäjä ymmärtää sivurakennetta paremmin eikä turhaudu ja eksy sivustoille. Navigaation tehtävänä on auttaa käyttäjää löytämään tarvitsemansa ja antaa heille kiintopiste sähköisessä ympäristössä. Navigaatio osoittaa, missä mikäkin tieto on ja opastaa

käyttöliittymän käytössä. (Krug 2006, 59.) Navigointi yhdistää käyttäjän hänelle relevanttiin tietoon ja luo kokemuksen tilan tunnusta. (Goto & Cotler 2003, 25.) Käyttäjä kokee olevansa jonkinlaisessa tilassa, joten hänen tulee nähdä verkkopalvelun tunnus samassa paikassa näkymien vaihtuessa. (Krug 2006, 61.) Tunnistettava elementti auttaa päänavigaation lisäksi käyttäjää ymmärtämään käyttöliittymän rakennetta ja luo samalla turvallisen kiintopisteen. Tähän käyttäjän on helppo palata.

Graafisten elementtien, kuten kuvien ja navigaation, painoarvo verrattuna tyhjiin tilaan ja tekstuaalisiin elementteihin luo sivuille hyvin suunniteltuna tasapainoa. Nostamalla tekstin pistekokoa tai muuttamalla objektien väriä suunnittelija luo hierarkian eri tekstielementtien välille. Tämä ohjaa käyttäjän katsetta ja rytmittää käyttökokemusta. (Krug 2006, 31-37.) Tämä selkeyttää käytettävyyttä. Samassa hierarkisesti suunniteltu ja arvotettu sisältö, joka on visuaalisesti mielekkäässä muodossa, tekee käytöstä loogisempaa. Suunnittelemalla kaikkien elementtien suhteet toisiinsa harmonikseksi kokonaisuudeksi muokkaantuu käyttöliittymästä selkeä kokonaisuus, jota on helppo käyttää. (Krug 2006, 31-37.) Pyrin suunnittelutyössäni rakentamaan käyttöliittymän, jonka uusi käyttäjä oppii nopeasti ja omaksuu toiminnallisuuden käytettäväkseen (Korpela & Linjama 2003, 360). Tällainen käyttöliittymä on helppokäyttöinen.

Hyvin suunniteltuna käyttäjäkokemus on myönteinen, mikä tekee käyttöliittymästä kiinnostavan, ja parhaimmillaan edistää käyttäjän palaamista uudelleen käyttöliittymän pariin. Hyvä käyttäjäkokemus tekee käyttöliittymästä helppokäyttöisen, kun taas huono kokemus takaa käyttöliittymän huonon maineen. Tämä ajaa käyttäjät pois eikä saa heitä palaamaan yrityksen tarjoaman palvelun pariin. (Kauhanen-Simanainen 2003, 58.) Hyvin suunniteltujen elementtien muodostama kokonaisuus osoittaa käyttäjälle selvästi, mikä palvelu on kyseessä, millä sivunäkymällä hän on, mitä näkymä pitää sisällään, missä kohtaa sivukokonaisuutta hän on ja minne palvelun osiin hän kyseisestä näkymästä pääsee. (Krug 2006, 85.) Pyrin suunnittelutyössäni muun muassa rakentamaan näihin kysymyksiin vastaavan helppokäyttöisen käyttöliittymän toimeksiantajani liiketoiminnan edistämiseksi.

3.2 Verkko toteutuslupana

Verkko tarjoaa median huomattavasti perinteisiä medioita monimuotoisempia vaihtoehtoja toteutuksille, mutta samalla asettaa tiettyjä rajoitteita suunnittelijan työlle. Verkossa käyttäjän tai selaajan kärsivällisyys on erittäin heikko. Käyttäjä kuluttaa etusivun tai minkä tahansa muun sivun osan tutkiskeluun vain muutamia sekunteja. Steve Krug toteaa, että netissä selailijat eivät katsele, vaan silmäilevät sivuja ja tarttuvat sivujen visuaalisesta hierarkiasta esiin nouseviin teksteihin ja objekteihin. (Krug 2006, 22.) Tämä asettaa suunnittelijalle haasteen mahdollistaa näkymään kaikki oleellinen informaatio, mutta tehdä se mielenkiintoisesti ja huomiota herättävästi. Nielsenin mukaan käyttäjät lukevat tekstiä näytöltä varsin vastahakoisesti ja kärsimättömästi, eivätkä siksi pysty hahmotamaan suuria tekstikokonaisuuksia, vaan keskittyvät silmäilemään heitä kiinnostavia otsikoita ja visuaalisia kohokohtia (Nielsen 2000, 104).

Samat tottumukset koskevat verkkopalveluiden käyttäjiä heidän toimiessaan erilaisilla sähköisillä päätteillä. Tämä lisää käyttöliittymän suunnittelijalle haastetta työhön suunnitella yksinkertainen ja toimiva kokonaisuus. Otin suunnittelutyössäni huomioon verkkoympäristössä liikkuvia selailijoita koskevat käyttäytymismallit ja suunnittelin käyttöliittymän nopean tiedonsaannin mahdollistavaksi.

Suunnittelin opinnäytetyöni taiteellisessa osiossa graafisen käyttöliittymän toimeksiantajan kehittämälle verkkopalvelulle. Verkkopalvelu on operatiivinen palvelu, joka tuo toiminnallaan lisäarvoa käyttäjälleen. Sähköinen palvelu koostuu ryhmästä ketjutettuja aktiviteetteja, jotka vaikuttavat reaaliaikaisen tapahtumiin (Sinkkonen ym. 2009, 26). Tässä tapauksessa verkkopalvelu vaikuttaa helpottavasti terveydenhuollon hallinnoimiseen.

Suunnittelun tulee Jeffrey Veenin mukaan perustua verkossa vallitseviin sääntöihin ja rajoituksiin, jotta toteutus voi onnistua. Suunnittelijan täytyy elää verkon ehdoilla, kuten itsekkin suunnittelutyössäni toimin. (Veen 2002, 105.) Verkkopalvelun onnistunut toteutus edellyttää suunnittelijalta ymmärrystä siitä, miten

verkkopalvelun sisällön esitystapa ja jäsentely vaikuttaa palvelun lopulliseen ulkonäköön (Veen 2002, 103). Sisällön tulee siis noudattaa verkon tarjoamia puitteita ja rajoituksia, kuitenkin asennoitumatta niitä kohtaan rajoittavana tekijänä, vaan pikemminkin mahdollisuutena. Rajoituksia noudatettaessa pääsee parhaaseen tulokseen verkkopalvelun toimivuuden kannalta.

Otin suunnittelutyössäni huomioon verkkoympäristön erityispiirteet rakentamalla käyttöliittymän selkeistä elementeistä. Verkkopalvelun loppukäyttäjän selain todennäköisesti kokoaa näkymän toisin kuin se on suunniteltu. Käyttöliittymäsuunnittelija jakaa suunnittelemaansa palvelusta vain lähdekoodin, joka sisältää tekstin, scriptit, kuvat ja rakenteet. Mikään osa palvelusta ei ole konkreettista, vaan käyttöliittymän lopputulos muovautuu selaimen, näytön koon, muodon ja värimääritelmien sekä koneen fonttikirjaston laajuuden perusteella. Näitä tekijöitä yhdistelemällä lopullisia palvelun rakentumistapoja on tuhansia. (Veen 2002, 106-107.) Verkkoon suunnittelu tuleekin siis tehdä tekniseen elementtiin eli verkkoon perustuvaksi (Goto & Cotler 2003, 114). Siksi suunnittelinkin designin tukemaan teknistä sopivuutta. Verkko on siis suhteellinen eikä käyttöliittymän lopullista muotoutumista voi täysin määrätä. Suunnittelutyöllä voi antaa ohjaavaa suuntaa lopputulokselle ja jättää loput ohjelmoinnin ammattilaisten käsiin.

3.3 Päämäärien ja tavoitteiden asettaminen

Verkkopalvelun käyttöliittymän suunnittelu, kuten muutkin projektit, alkaa projektin määrittelyllä ja tavoitteiden asettamisella. Jotta suunnitteluprosessin voi käynnistää, täytyy suunnittelijan kerätä tietoa projektin laajuuden arvioimiseen ja analysoimiseen. (Goto & Cotler 2003, 19.) Sain prosessille tyypillisesti suuren määrän taustatietoa tutkittavakseni, ja kysyin monia kysymyksiä muodostaakseni oman näkemyksen projektin laajuudesta. Näin pystyin suunnittelijana muodostamaan tavoitteellisen suunnitelman projektista ja sen laajuudesta.

Suuresta tietomäärästä ei silti ole hyötyä, jos sitä ei jäsentele. Selvästi käsitettävän tiedon pohjalta on helpompi asettaa projektin tavoitteet. Poimittuani oppi-

en mukaisesti projektille relevantit tiedot ja analysoituani ne pystyin asettamaan kokonaisprojektille päämäärät, joita tavoitella. (Goto & Cotler 2003, 20.)

Tavoitteiden määrittelyn lisäksi suunnittelijan on tärkeä määritellä suunnittelu- projektilleen työvaiheet ja -sisällöt. Suunnitelma työprosessista käsittää kolme kokonaisuutta: sisältönäkymä, sivustonäkymä ja sivunäkymä. (Goto & Cotler 2003, 84.) Nämä kokonaisuudet yhdessä muodostivat päämäärän helppokäyttöisen käyttöliittymän suunnittelulle.

3.4 Käyttäjälähtöisyys ja käyttäjäkokemus

Kaiken käyttöliittymäsuunnittelutyön tulee olla käyttäjää huomioivaa. Käyttäjät ovat palvelun lopullisia kuluttajia ja myös tärkeä kohderyhmä. Suunnittelun tulee olla käyttäjälähtöistä siksi, että lopullisesta käyttökokemuksesta tulisi mahdollisimman hyvä. Hyvä käyttäjäkokemus syntyy, kun palvelun käyttäjä kokee käyttöliittymää käyttäessään positiivisen tunteen (Sinkkonen ym. 2009, 23).

Käyttäjäkokemus koostuu monesta käyttöliittymää koskevasta ja sen aiheuttamasta tekijästä. Käyttöliittymän sisältö, sen omaksuttavuus ja relevanttius käyttäjälle määrittävät käyttäjän tuntemuksia ja siten kokonaiskokemusta. Myös sisällön helppolukuisuus, löydettävyyys, sävy ja visuaalinen ilme vaikuttavat suuresti käyttäjän kokemukseen käyttöliittymän parissa. (Sinkkonen ym. 2009, 23.)

Käyttäjien toimintamallit ja tehtävien suoritustapa käyttöliittymän parissa tulee ymmärtää kun suunnittelee hyvän käyttökokemuksen tuottavan käyttöliittymän. Selvittämällä käyttäjien käyttömotiivit ja suoritustavat suunnittelija ymmärtää paremmin, mitä hyvä käyttäjäkokemus vaatii. (Goto & Cotler 2003, 45.) Tämän ymmärtäminen vaatii suunnittelijalta käyttäjiä koskevan tiedon analysointia, jotta perimmäiset käyttötavat ovat selvillä. Rakenne tulee suunnitella tukemaan käyttäjien käyttötarkoitusta, jotta kokemus palvelun parissa olisi mahdollisimman hyvä. (Sinkkonen ym. 2009, 183.) Tarkoituksenani oli onnistua mainitsemisani tavoitteissa eli suunnitella käyttöliittymä hyvän käyttökokemuksen saavuttamiseksi.

Kuten aiemmin mainitsin verkko asettaa suunnittelutyölle puitteet. Tarkoituksena ei ole vain suunnitella verkossa toimiva verkkopalvelu, vaan sen pitää myös olla käyttäjälähtöinen. Verkossa käyttäjät toimivat ja suorittavat tehtäviä palvelun avulla, joten toimivuutta tulee tukea suunnittelutyöllä (Kauhanen-Simanainen 2003, 58). Suunnittelijana minun tuli huomioida toimeksiantajan liiketoiminnan kannalta tärkeä hyvän käyttäjäkokemuksen saavuttaminen heidän kehittämänsä palvelun parissa.

Hyvä käyttäjäkokemus assosioidaan positiiviseksi mielikuvaksi yrityksestä, mikä oli omien tavoitteideni kannalta välttämätöntä saavuttaa. Tämä oli tärkeää myös Stellar Q:lle, koska yhtiö painottaa arvojen mukaisesti palvelukehityksessään helppokäyttöisyyden tuottamaa käyttäjäkokemusta. Hyvän käyttäjäkokemuksen ja sen tuottaman lisäarvon saavuttaminen käyttäjälähtöisen suunnittelutyön kautta oli siksi erittäin tärkeää saavuttaa. (Stellar Q 2012.)

3.5 Käytettävyyssääntöjä

Verkkopalvelun helppokäyttöisyys ja sen suunnittelussa onnistuminen on kiinni monesta tekijästä. Yleispätevän ideologian perusta on, että käyttäjää ei saa pakottaa ajattelemaan. Suurin osa käytettävyyssäännöistä on loogisia ja yleisen järjen mukaisia. Suunnittelijan täytyy rakentaa palvelusta niin selkeä ja ilmeinen, että käyttäjän ei edes tarvitse ajatella sivujen käyttöliittymää. (Krug 2006, 11.) Verkkosuunnittelulle on annettu monelta taholta ohjeita, joita noudattamalla suunnittelija voi onnistua tavoitteessaan rakentaa helppokäyttöinen kokonaisuus. Osa säännöistä sotii toisiaan vastaan, mutta yleisesti niissä on paljon tunnistettavissa olevia samankaltaisuuksia.

Yksi yleisimmistä säännöistä on käyttäjäkeskeisyys. Käyttäjän tulee olla kuningas eli se tekijä, jonka ehdoilla suunnittelutyö etenee (Jääskeläinen, J. 2010, 27). Verkkopalvelun onnistuneisuus käyttöliittymän kannalta riippuu sivujen käyttötarkoituksesta, ja siitä palveleeko sivujen toteutus tuota tarkoitusta. Toteutuksen tulee palvella myös käyttäjän tarkoitusperiä. Mikä on sivuston tarkoitus, on tärkein kysymys onnistuneen helppokäyttöisen käyttöliittymän suunnittelun

kannalta. Suunnitellut polut käyttäjän esteettömän pääsyn mahdollistamiseksi tarvitsemaansa tietoon ovat tärkeitä helppokäyttöisyyden kannalta. (Jääskeläinen, J. 2010, 25.) Tämäkin vähentää osaltaan käyttäjän ajattelemisen tarvetta ja tukee hyvää käyttäjäkokemusta.

Vaikka suunnittelijan tulee suunnitella käyttöliittymä käyttäjille, löytyy kohderyhmästä aina yksilöitä, jotka eivät pidä käyttöliittymän ratkaisusta. On mahdotonta olla kaikkien mieliksi jokaisessa ratkaisussa. (Jääskeläinen, J. 2010, 28.) Pidin tämän mielessäni ja keskityin tiukasti määriteltyihin käyttäjäryhmiin luodakseni mahdollisimman monia miellyttävän käyttäjäkokemuksen.

Suunnittelijan tulee tiedostaa verkkopalvelun kohderyhmän monet tavat käyttää palvelua, sillä ei ole olemassa vain yhtä käyttäjätyyppiä. Täytyy siis tiedostaa tavat, joilla sivuja käytetään ja pyrkiä vastaamaan niihin suunnitellessaan helppokäyttöistä verkkopalvelukokonaisuutta. (Jääskeläinen, J. 2010, 27-28.) Tiedostaakseni palvelun kaikki käyttötavat minun tuli aiemmin kuvaamallani tavalla tehdä käyttäjäanalyysi ja perehtyä käyttäjäryhmien toiminnallisiin erityispiirteisiin.

Vaikka suunnittelijaa jopa hämmentäviä käytettävyyssääntöjä on monia, niillä on ainakin yksi yhteinen nimittäjä: yleinen järjen käyttö. Steve Krugin mukaan suunnittelija voi viidellä keinolla varmistaa, että käyttäjät ymmärtävät mahdollisimman suuren osan näkemästään ilman kysymyksiä ja ajattelua. Suunnittelijan tulee luoda jokaiselle sivunäkymälle selkeä visuaalinen hierarkia. Tämä käsittää kaikki aiemmin kuvaamani käyttöliittymän elementit teksistä navigaatioon. Hierarkia tulee myös jakaa selkeästi jäsenneltyihin ja eroteltuihin alueisiin, jotta tiedon löytäminen on helppoa. Jotta käyttäjä pääsee yksiselitteisesti tarvitsemansa tiedon lähteille ja pystyy suorittamaan tehtävänsä palvelussa, pitää hänelle olla päivän selvää, mitä käyttöliittymän elementtejä on mahdollista napsauttaa hiirellä. (Krug 2006, 31.) Napsautettavat painikkeet ja linkit tulee myös nimetä hyvin palvelun yleisen sävyn ja yhtenäisen kokemuksen takaamiseksi (Goto & Cotler 2003, 25). Suunnittelijan tulee suunnitella seuraavaan näkymään tai toisille sivuille vievät painikkeet ja linkit niin, että tämä on käyttäjälle selvää. Käyttöliitty-

män jokaisen elementin ja ratkaisun tulee olla perusteltu, eivätkä ne saa haitata käyttäjäkokemusta turhalla visuaalisella ärsykkeellä. (Krug 2006, 31.)

Käyttämällä tervettä järkeä ja tulkitsemalla sääntöjä pystyin aloittamaan helppokäyttöisen käyttöliittymän suunnittelutyön. Liian monen säännön sanatarkka tulkitseminen työssäni ei olisi ollut tarkoituksenmukaista. Siksi tulkitsin ohjeita yleisellä tasolla ja löysin niistä yhteisiä linjoja suunnittelutyölleni. Monien eri tahojen tarjoamien sääntöjen tulkitseminen laajensi teoriaperustaani käyttöliittymän suunnittelusta. Tämä mahdollisti monipuolisemman lähestymisen käyttöliittymän suunnitteluun.

4 VERKKOPALVELUN GRAAFISEN KÄYTTÖLIITTYMÄN VISUAALINEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

4.1 Helppokäyttöisen verkkopalvelun rakenteen suunnitleminen

Ennen projektin suunnittelutyön aloittamista tulee suunnittelijan hahmotella palvelun rakenteen suunnittelun kokonaisprosessi osa osalta. Näin projektin alun sisältö- ja rakennesuunnittelu tukevat kokonaistavoitetta. Perusteellisesti määritellyt projektin suuntaviivat selkeyttävät suunnittelijan toimintaa ja tukevat projektin tavoitteita rakentaa helppokäyttöinen käyttöliittymä. (Goto & Cotler 2003, 84.)

Prosessi on kolmivaiheinen ja koostuu sisältönäkymän, sivustonäkymän ja yksittäisten sivunäkymien suunnittelusta. Sisältönäkymän suunnittelussa kerätään tietosisältö ja jäsenellään se järkeviksi kokonaisuuksiksi. Tämän jälkeen suunnittelija voi arvioida kokonaisuutta paremmin. Kun sisältö on jäsenelty, voidaan sen pohjalta rakentaa runko käyttöliittymän sisällölle. Sivustonäkymän suunnittelu koostuu sivustokartan rakentamisesta, sivustolle suunnitellusta kokonaisrakenteesta ja elementtien nimeämistavoista. Kun sivustonäkymä on rakennettu, voi suunnittelija siirtyä tarkemmin yksittäisten sivunäkymien suunnitteluun. Sivustonäkymän suunnittelun myötä jokaiselle sivunäkymälle on asetettu yhteinen runko. Sivunäkymät koostuvat suunnitelluista rautalankamalleista, joiden päälle myöhemmässä vaiheessa rakennetaan navigointi. Tämän asettuessa kohdalleen voi suunnittelija määritellä sivupohjaan aseteltujen elementtien ja tekstien nimeämiset ja otsikoinnit. (Goto & Cotler 2003, 84.) Kokonaisprosessi on laaja ja moniosainen. Se on kuitenkin tärkeä määritellä projektin alkuvaiheessa toimeksiantannon onnistumisen vuoksi. Helppokäyttöisyys koostuu monesta tekijästä, joten prosessin hahmottaminenkin helpottaa suunnittelijan tavoitetta onnistua jokaisen osa-alueen suunnittelussa.

Helppokäyttöisyys on pelkistämistä. Suuri määrä tietosisältöä pitää mahdollistaa pieneen tilaan järkevissä osissa ja selkeästi esitettävään muotoon. Suunnitteli-

jan tulisi aloittaa sisällön jäsentely projektin varhaisessa vaiheessa, kuten itse tein toimeksiantoni kanssa. Suunnittelu on järkevää aloittaa paperilla ennen tietokoneen graafisten ohjelmistojen pariin siirtymistä. Näin tieto pysyy pelkistettynä ilman turhia häiriötekijöitä. (Goto & Cotler 2003, 85.)

Kuten aiemmin kuvasin, kaiken suunnittelutyön tulee olla käyttäjälähtöistä. Sisältöjä tulee katsoa käyttäjien näkökulmasta, ja jäsenellä se heidän kannaltaan loogiseksi aihekokonaisuuksiksi. (Goto & Cotler 2003, 23.) Aikaisin aloittamani jäsentelytyö loi hyvän pohjan suunnittelutyölleni, mikä helpotti työskentelyä myöhemmissä työvaiheissa.

Helppokäyttöisyyden tavoittelu tulee näkyä jokaisessa ratkaisussa. Kaiken tulee olla käyttäjälle päivän selvää, eikä kysymyksiä käyttöliittymän toiminnan suhteen saa herätä. Yhden vilkaisun tulee selvittää käyttäjälle käyttöliittymän toiminnallisuus vaikka käyttöliittymäratkaisu olisi täysin uudenlainen. Loin suunnittelutyönsäni terveydenhuollon alalle uudenlaisen käyttöliittymän, joten tein kaikista ratkaisuistani mahdollisimman itsestään selviä. Jotta käyttäjä tunnistaa käyttöliittymän toiminnallisuuden yksiselitteisesti, tulee palvelun kaikkien osien toimia vuorovaikutuksessa. Käyttöliittymänäkymän asettelun, rakenteen, ulkoasun, elementtien hyvän nimeämisen ja tekstien tulee tehdä käyttäjälleen ensisilmäyksellä selväksi, miten ne toimivat yhdessä. (Krug 2006, 18.)

Hyvän käytettävyyden perusta luodaan informaatioarkkitehtuurilla. Hyvä informaatioarkkitehti suunnittelee käyttöliittymän loogisesti palvelun käytettävyyttä helpottavaksi kokonaisuudeksi (Kauhanen-Simanainen 2003, 21). Hyvin suunniteltu informaatioarkkitehtuuri toimii runkona palvelun taustalla, ja on näkymätöntä loppukäyttäjälle (Goto & Cotler 2003, 85).

Informaatioarkkitehtuurisen suunnittelun tulee tukea yksinkertaista käytettävyyttä. Rakenteet auttavat käyttäjää oppimaan käyttöliittymän toiminnallisuuden nopeasti ja tehokkaasti. (Kauhanen-Simanainen 2003, 56.) Varhain aloitettu tiedon sisäistäminen on informaatio suunnittelun perusta. Projektin kannalta relevantti tieto tulee ensin kerätä ja jäsenellä järkevän kokoisiksi osiksi. Kun tietoa on pilkottu vaadittavan pieniksi osiksi, alkaa looginen jäsentelytyö. Ryhmittely

tapahtuu käyttäjän kannalta merkityksellisten osa-alueiden ymmärtämisen ja heidän tavoitteidensa tunnistamisen kautta. Näin tiedolle suunnitellaan johdonmukainen rakenne, joka tukee palvelun käyttäjälähtöisyyttä. (Kauhanen-Simanainen 2003, 66.) Alun tietojäsentelyllä oli merkittävä rooli toimeksiannon aihealueen ymmärtämisen kannalta. Informaatorakenteiden suunnittelu ohjasi sisältöä alusta alkaen hyvän käyttökokemuksen kannalta järkevään suuntaan.

Verkkopalvelun informaatioarkkitehtuuri koostuu rakenteesta, esitystavasta sekä käytöstä. Keskityin opinnäytetyössä vain rakenteeseen ja esitystapaan lopullisen toteutuksen jäädessä ohjelmoijille. Toimin projektissa suunnittelijana ja informaatioarkkitehtina. Tämä tarkoitti sitä, että järjestin tietoa sille ominaiseen järkevään rakenteeseen ja pelkistin vaikeasti hahmotettavat viestit selkeiksi kokonaisuuksiksi (Veen 2002, 78-79). Loin siis informaatiolle rungon ja navigaation, jotta käyttäjä löytää etsimänsä helposti. Loin Stellar Q:lle informaatorunгон, jossa jäsentelin suuret tietokokonaisuudet selkeiksi kategorioiksi ja helposti hahmotettaviksi kokonaisuuksiksi. Visuaalisella esitystavalla pystyin sitomaan järjestelemäni informaation yhtenäiseksi yrityksen ulkonäön mukaiseksi kokonaisuudeksi.

4.2 Graafinen suunnittelu toteutuskeinona

Graafinen suunnittelu toteutuskeinona on monipuolinen työkalu. Suunnittelija voi työskentelyllään luoda tiedolle visuaalisia hierarkioita ja ohjata käyttäjän katsetta elementtien visuaalisilla ärsykkeillä. (Nielsen & Tahir 2002, 23.) Suunnittelella visuaalisille elementeille järkevän esitystavan, voi suunnittelija valjastaa niiden liikesuunnan käyttäjän katsetta ohjaavaksi voimaksi. Pyöreällä elementillä on esimerkiksi kulmikasta heikommat suuntalinjat, jotka määrittävät objektin liikkeen suunnan. (Korpela & Linjama 2003, 372.) Graafisella suunnittelulla valjastin käyttöliittymässä liikesuunnat ohjaamaan käyttäjän relevantin sisällön äärelle, jotta käyttäjäkokemus olisi parempi.

Graafisten elementtien ja tyhjän tilan suhteiden avulla suunnittelija voi ryhmitellä tietoa ja rytmittää käyttökokemusta. Elementtien suhteita toisiinsa nähden kut-

sutaan sommitteluksi, joka on voimakas keino vaikuttaa sisällön esittämiseen. Sommittelun ja rakenteen tueksi graafinen suunnittelija määrittelee sopivan värimaailman ja typografian, jotka yhdessä luovat käyttäjää ohjaavia visuaalisia kontrasteja. Kontrasti syntyy eri vahvuisista elementeistä ja näiden suhteista. Graafinen suunnittelu käsittää myös kuvien ja kuvitusten käytön suunnittelun ja roolin osana kokonaisuutta. (Nielsen & Tahir 2002, 23.)

Visuaalinen suunnittelu on parhaimmillaan näyttävää ja toimivaa. Se ei ole erillinen tekijä, vaan tärkeä osa käyttöliittymäsuunnittelussa. Visuaalisen ilmeen tulee edistää ratkaisullaan käytettävyyttä ohjaamalla käyttäjän toimintaa. Suunnittelutyössä tehtyjen ratkaisujen tulee helpottaa käyttäjän taakkaa ymmärtää käyttöliittymän toiminnallisuutta ja onnistua suorittamassaan työtehtävässä. Tämä tapahtuu johdonmukaisella visuaalisella suunnittelutyöllä, joka auttaa käyttäjää jäsentelemään ja huomaamaan asiat, jotka hänen tulisi käytettävyyden kannalta huomata. Graafisella suunnittelulla luodaan visuaalista käytettävyyttä, mutta samalla myös viestitään palvelun tarjoajan brändin arvoja, persoonallisuutta ja visuaalista yleisilmettä. (Sinkkonen ym. 2009, 242.)

Yksittäiset elementit ohjaavat yhdessä käyttäjää ja opastavat hänen käyttäytymistään samalla yhdistäen yksittäisiä osia kokonaisuudeksi. Graafinen suunnittelu ja informaatioarkkitehtuuri ovat yhdessä vahva menetelmäkokonaisuus graafisen käyttöliittymän luomiseen. (Kauhanen-Simanainen 2003, 57.) Omakseen menetelmät osaksi työskentelyäni tukeutuen teoriaan. Käytännössä nämä tekivät työskentelystäni johdonmukaisempaa ja ammattimaisempaa.

Tiedon järjestely ja jäsentely sekä niille luotu navigaatio helpottavat käyttäjän kokemusta verkkopalvelun parissa. Navigoinnin tulee selkeästi osoittaa käyttäjälle hänen sijaintinsa käyttöliittymässä (Sinkkonen ym. 2009, 36-37). Tiedon esittäminen visuaalisesti houkuttelevalla tavalla ja luokittelu järkevällä hierarkialla parantaa tuotteen käytettävyyttä ja mahdollisuuksia menestyä markkinoilla. (Jääskeläinen, J. 2010, 33-34.) Visuaalisen suunnittelun ja sisältösuunnittelun välinen yhteys on siis tärkeä asiakkaan, tässä tapauksessa Stellar Q:n, tarjoaman kilpailukykyisen ja helppokäyttöisen käyttöliittymän kannalta.

4.3 Rautalankamalli ja sivustokartta – suunnittelu paperilla

Suunnittelutyö aloitetaan paperilla. Suunniteltuaan informaatioasisällön ja -rakenteen sekä alun muut vaiheet paperilla, voi suunnittelija siirtyä sivustokartan rakentamiseen. Sivustokartta on sivuston rakenteen, jäsentelyn, sisällön, tietoryhmittelyn ja navigoinnin kuvaava visuaalinen esitystapa. (Goto & Cotler 2003, 92.) Esitystapa on alkuvaiheessa hyvin luonnosmainen, mutta se auttoi toimeksiannossani visualisoimaan sivustorakenteen. Sivustokartan tarkoitus on toimia suunnittelun ja sisällön suuntaa antavana runkona ja esittää sivujen toiminnallisuus alustavaa navigaatiota myöten. (Goto & Cotler 2003, 23.)

Sivustokartan rakennesuunnittelulla asetetaan tavoitteet ja sen tulee myös olla kokonaisprosessin osana käyttäjälähtöistä. Rakenteen tulee käytettävyyden kannalta olla visuaalisesti looginen ja selkeä. Ehdän käyttäjäkokemuksen saavuttamiseksi rakenteen tulee olla kattava ja saumaton. (Kauhanen-Simanainen 2003, 87.) Sivujen jaottelun tulee lähteä sisällöstä. Sivustokartta on tärkeä, sillä se määrittelee käyttöliittymän rungon tietosisällön perusteella. (Goto & Cotler 2003, 23.) Tämä ohjaa käyttöliittymän muokkaantumisen prosessia ja asettaa sille lähtökohdat. Sisällön määrästä ja tyypistä riippuen sivustokartta muokkautuu matalan tai syvän hierarkian malliksi. Toimeksiannossa rakensin sivustokartan matalan ja leveän hierarkian malliin, koska se oli käyttäjäystävällisempi ja palveli käyttötarkoitusta paremmin. Käyttäjän tarvitsee näin kulkea syvään sivustokarttaan verrattuna lyhyempi matka päästäkseen tiedon alimmalle tasolle. (Kauhanen-Simanainen 2003, 99.)

Käyttäjälähtöisyyden pitää näkyä sivustokarttaakin suunniteltaessa. Käyttäjille relevantti jäsenneilty tieto puetaan sivustokartaksi, joka toimii käyttöliittymän runkona. Käyttäjän pitää pystyä hahmottamaan annetun tiedon perusteella sivustokokonaisuus, jota runko tukee. (Goto & Cotler 2003, 24.) Jotta käyttäjä voi nopeasti hahmottaa käyttöliittymän rakenteen ja itselleen hyödyllisen tiedon, tulee suunnittelijan jakaa sivunäkymät selkeästi jaoteltuihin osiin. (Krug 2006, 37.) Käyttäjälähtöisyys oli tämän takia etusijalla suunnittelutyössäni. Käyttöliittymän selkeys syntyy sen johdonmukaisesta työstämisestä alusta asti.

Suunniteltuani sivustokartan pystyin seuraavaksi siirtymään sivustokartan päälle suunniteltavaan rautalankamalliin. Rautalankamalli määrittää käyttäjän tehtävien ja käyttöreittien perusteella kuten informaatorakennekin. (Goto & Cotler 2003, 25.) Rautalankamalli on suunnittelumalli, jossa suunnittelija rakentaa paperille tai graafisilla ohjelmilla alustavan näkymähahmotelman sivuista. Tämä helpottaa suunnittelijan työtä hahmottaa sivukokonaisuus silmiensä edessä. Malli on puhtaasti informatiivinen visuaalisia elementtejä sisältämätön hahmotelma, jolla suunnittelija rakentaa sisällön ja navigaation toiminnallisuuden alustavan esitystavan. (Goto & Cotler 2003, 24.) Loin rautalankamallin käyttöliittymän sivustonäkymistä ennen varsinaisen visuaalisen suunnittelun aloittamista. Tämä auttoi minua näkemään sisällön kokonaisuuden selvemmin konkreettisesti muodossa. Suunniteltuani sivustokartan ja rautalankamallin pystyin aloittamaan varsinaisen graafisen suunnittelutyön (Goto & Cotler 2003, 117).

4.4 Johdonmukainen visuaalinen suunnittelutyö

Visuaalinen suunnittelutyö on sisällön ja rakenteen suunnittelun rinnalla yhtä tärkeässä osassa. Huonosti suunniteltu visuaalinen ilme onnistuu pahimmillaan pilaamaan hyvin tehdyn pohjatyön ja tekemään käyttöliittymästä vaikeasti käytettävän (Korpela & Linjama 2003, 361). Visuaalinen ilme on käyttäjän ensikosketus käyttöliittymään. Tämä määrittää käyttäjälle muodostuvan ensikokemuksen yrityksestä ja sen tarjoamasta palvelusta. (Goto & Cotler 2003, 25.) Tämän vuoksi teinkin visuaalisen suunnittelutyön äärimmäisen tarkasti, ettei kokonaisuus kärsisi heikosta graafisesta suunnittelusta.

Visuaalinen suunnittelu ei ole päämäärätöntä rautalankamallin täyttämistä ja koristelua. Visuaalisen suunnittelun tavoite on olla toimivaa ja edistää käyttöliittymän käytettävyyttä. Designin tulee olla funktionaalista, perusteltua ja sen tulee vastata käyttäjien tarpeisiin ja tukea tehtävien suorittamista. (Goto & Cotler 2003, 25.) Käyttäjälähtöinen suunnittelu oli iskostunut työhöni niin vahvasti, että sen huomioiminen visuaalisessa suunnittelutyössä oli päivänselvää. Jokainen käyttöliittymän visuaalinen ratkaisu kuvasi eri osien välisiä suhteita, ja siksi käyt-

töliittymällä oli järkevä visuaalinen hierarkia. (Krug 2006, 31.) Visuaalinen hierarkia koostuu kolmesta kokonaisuudesta.

1. Hyvässä hierarkiassa tärkeimmät asiat on nostettu eri kontrasteilla esiin ja sijoitettu käyttäjien tottumusten kannalta keskeisille paikoille. Tekstin kontrastilla tarkoitan muuhun sisältöön nähden poikkeavaa suurempaa pistekokoa, lihavointia, väritystä, suurempaa tyhjää tilaa tai minkä tahansa näistä yhdistelmää. Yhdistelmienkin tulee olla johdonmukaisia ja perusteltuja.
2. Rakennesuunnittelussa suunnitellut osa-alueet esitetään yhtenäisinä myös visuaalisesti, jotta haluttu viesti välittyy. Yhteen kuuluvat asiat voi yhdistää samalla värillä, muodolla, sijoittelulla tai näiden yhdistelmällä.
3. Kaikki visuaalisesti esitetyt asiat ovat myös visuaalisesti sisäkkäistettyjä. Tämä siksi, että osa-alueiden ja yksittäisten osioiden suhde välittyisi käyttöliittymän käyttäjälle. (Krug 2006, 31-32.)

Graafista suunnittelutyötä tehdessäni palautin mieleeni yrityksen tavoitteet unohtamatta tavoiteltua mielikuvaa ja erottautumista. Visuaalisuus pohjautui näihin määritelyihin ja sovittuihin tekijöihin. (Goto & Cotler 2003, 116.) Visuaalinen suunnittelutyö kattaa kaikkien käyttöliittymän elementtien suunnittelun, määritellyn sisällön ja rakenteen tavoitteet huomioiden (Goto & Cotler 2003, 25). Sama johdonmukaisuus, mikä näkyi sisällön ja rakenteen suunnittelussa, välittyi visuaaliseen suunnittelutyöhön. Alun suunnittelutyö ja tarkka visuaalinen toteutus oli toimiva menetelmäyhdistelmä. Käyttäjälähtöinen suunnittelu näkyi toteutuksessa asti, mikä teki kokonaisprosessista eheän.

4.5 Graafisen mallipohjan teko ja työn luovuttaminen

Kokonaisprosessin monivaiheisuus muovasi käyttöliittymän käyttöliittymän lopputuloksen. Se oli yksi mahdollisista miljoonista muista vaihtoehtoista, sillä muotoutumiseen vaikuttaa monta tekijää. (Veen 2002, 106.) Saatuani toimeksiantannon valmiiksi oli aika luoda käyttöliittymästä graafinen mallipohja. Graafinen mallipohja on tavoitteiden mukainen, hyväksytyn ulkoasun kriteerit täyttävä valmis visuaalinen tuotos. Tässä opinnäytetyössä mallipohja on valmis graafinen

käyttöliittymä. Ohjelmoijat tarvitsevat graafista mallipohjaa verkkopalvelun käyttöliittymän optimointiin ja HTML-tuotantoon. (Goto & Cotler 2003, 131.)

Hyväksytyn käyttöliittymän graafisen mallipohjan luominen mahdollistaa siirtymän lopullisesta suunnitelmasta tuotantoon ohjelmoijien työstettäväksi. Graafinen mallipohja luovutetaan asiakkaalle, toimeksiantoni tapauksessa CD-levyllä. Rakentamani mallipohjat kuvasivat käyttöliittymän toiminnallisuudet ja sivunäkymien käyttäjäpolut, kuten Goton mukaan kuuluukin. (Goto & Cotler 2003, 27.) Kokonaisuudessaan graafinen mallipohja sisältää käyttöliittymän tekstit, jokaisen yksittäisen kerroksen selkeästi nimettynä sekä käyttöliittymän toiminnallisuuden joka vaiheen kuvauksen (Goto & Cotler 2003, 133).

5 PROJEKTIN KÄYNNISTÄMINEN YHTEISTYÖSSÄ TOIMEKSIANTAJAN KANSSA

5.1 Idea opinnäytetyön toimeksiannoksi ja ensimmäinen asiakastapaaminen

Idea opinnäytetyöni aiheeksi tuli opinnäytetyöni ohjaajalta, Erkki Mikkolalta. Stellar Q:n toimitusjohtaja Markku Aittokallio oli lähestynyt Turun Ammattikorkeakoulun Taideakatemiaa tarkoituksenaan löytää toimeksiannolleen tekijä mainonnan suunnittelun koulutusohjelmasta.

Aittokallio oli laatinut Turun Ammattikorkeakoululle toimeksiannon briefin, johon Mikkola katsoi minun pystyvän vastaamaan. Olin opintojeni edistysasteen sekä tavoitetilan suhteen sopiva oppilas vastaanottamaan toimeksiannon. Mikkola opinnäytetyöni ohjaajana otti minuun yhteyttä, ja tarjosi toimeksiantoa opinnäytetyöni taiteellisen osan aiheeksi. Sovimme välittömästi ensimmäisen asiakastapaamisen toimeksiantajan sekä opinnäytetyöni ohjaajan kanssa. Vuoden 2011 joulukuun loppupuolelle ajoitetun palaverin agendaksi sovittiin asiakkaan projektin esittely ja mahdollisen yhteistyön aloittaminen.

Ensitapaaminen asiakkaan ja opinnäytetyön ohjaajan kanssa tapahtui vuoden 2011 joululoman kynnyksellä ICT-talon Turun Ammattikorkeakoulun tiloissa. Tapaamiseen osallistui toimeksiantaja Stellar Q:n toimitusjohtaja Markku Aittokallio sekä opinnäytetyöni ohjaaja Erkki Mikkola. Palaverin tarkoituksena oli kuulla Aittokallion toimeksianto ja työn tavoitteet sekä minun roolini projektissa. Hän kertoi myös yrityksensä toiminnasta ja historiasta sekä asemasta nyky-markkinoilla kansallisiin ja kansainvälisiin kilpailijoihin nähden.

Tapaamisemme pääteema oli esittää minulle sekä korkeakoululle toimeksianto ja saada päätös projektin vastaanottamisesta tai hylkäämisestä. Asiakkaan brief oli onnistunut, koska minä ja Mikkola sisäistimme Aittokallion yrityksen toiminnan ja toimeksiannon sisällön täysin. Esitimme Mikkolan kanssa tarkentavia kysymyksiä roolistani asiakastyössä sekä työnkuvasta ja kertosimme yhdessä

läpikäytyjä asioita ääneen. Saimme keskustelua aikaiseksi ja selkeytimme itsemme ja Aittokalliolle kokonaiskuvaa. Samalla osoitimme ymmärryksemme aihetta kohtaan ja kävimme arvokasta dialogia asiakkaan kanssa. Tämä syvensi osapuolten välistä suhdetta.

Asiakkaan toimeksiannon sisältönä oli suunnitella yrityksen tarjoamille verkkopalveluille yhtenäinen visuaalinen ilme sekä graafinen käyttöliittymä. Sovimme yhteisymmärryksessä työnkuvani, roolini projektissa ja asetimme tavoitteet, mitä kokonaisuuksia tulisin suunnittelemaan ja toteuttamaan. Tarkoitukseni oli suunnitella neljän eri palvelutuoteryhmän graafinen käyttöliittymä sekä näitä yhdistävä kattotason visuaalinen ilme. Palvelutuoteryhmiä edustivat: Clinics, Athletic, Society ja Pharma.

Graafinen käyttöliittymä tulisi havainnollistamaan eri ohjelmistojen sisältöjä ja viemään tuotekehitystä eteenpäin. Näiden lisäksi keskustelimme myös Stellar Q-yrityksen palvelulupauksen visualisoinnista graafisesti selkeäksi ja havainnollistavaksi kuvaksi, joka tulisi olemaan yrityksen etusivuilla. Keskusteltuamme työnkuvasta pääsimme yhteisymmärrykseen työn rajauksesta ja roolistani verkkopalveluiden käyttöliittymäsuunnittelijana.

Asiakasyrityksen tarkoitus on visionsa ja arvojensa kautta kehittää nimensä mukaisia korkealaatuisia verkkopalveluita, joiden käyttöliittymiä ja visuaalista ilmettä minut oli palkattu tekemään. Samalla yritys luonnollisesti pyrkii harjoittamaan kannattavaa liiketoimintaa, mikä lisäsi vastuutani projektissa. Tämän vuoksi määrittelimme yhdessä toimenkuvani liiketoiminnalliselta kannalta sekä opinnäytetyöni aihealueen toteutumisen ja oikean rajauksen kannalta. Tämä oli välttämätöntä asiakastyön ja opinnäytetyöni laadun takaamisen vuoksi, etteivät roolit ja painoarvot sekoittuisi keskenään projektin edistyessä. Molemmat olivat merkityksellisiä projekteja, joten tasapainon löytäminen yhdessä niiden välille oli tärkeää.

Arkaluontoisen toimeksiannon vuoksi sovimme myös salassapitosopimuksen allekirjoittamisesta. Se sitoo minua sekä opinnäytetyöni ohjaajaa Erkki Mikkolaa olemaan velvollisia pitämään kaiken meille luotetun sisällön salassa asiakkaan

liiketoiminnan varjelemiseksi. Sopimus löytyy liitteistä (Liite 1). Opinnäytetyöni taiteellinen osio määriteltiin kokonaan salassa pidettäväksi, mikä ei kuitenkaan tulisi vaikuttamaan työskentelyprosessiin, sillä kaikki ohjausryhmän jäsenet olivat oikeutettuja näkemään työni edistymisen vaiheet. Sovimme myös samalla, että työstä tultaisiin maksamaan korvaus, mikä on yleistä hankkeistetulle opinnäytetyölle.

Ensitapaamisemme tuloksena työnkuvani projektin käyttöliittymäsuunnittelijana oli kaikille selvää. Onnistuimme myös määrittelemään opinnäytetyöni alustavan esimerkkiotsikon: Yrityksen ohjelmiston ja kotisivujen graafisen yleisilmeen suunnittelu asiakkaan paremman käyttäjäkokemuksen saavuttamiseksi. Asiakkaalla ei ollut kiirettä saada minulta päätöstä osallistua projektiin, joten minulle annettiin aikaa harkita asiaa.

5.2 Yhteistyön aloitus ja vastabrief

Olimme myöhemmin ensitapaamisemme jälkeen yhteydessä Aittokallion kanssa sähköpostitse. Ilmoitin hyväksyväni toimeksiannon opinnäytetyöni aiheeksi ja suostumukseni ryhtyä yhteistyöhön hänen yrityksensä kanssaan. Ennen loman päättymistä minulle jäi kuitenkin muutamia päiviä aikaa jäsenellä toimeksiannon aihealuetta selkeämmäksi kokonaisuudeksi.

Aittokallio onnistui vakuuttamaan minut mielenkiintoisella toimenkuvalla, joka oli opinnäytetyöni ohjaajan ja itseni mielestä sopivan haastava aihe suoritettavaksi. Aihe sisälsi sopivassa suhteessa graafista suunnittelua, markkinointiviestintää sekä mainonnallista näkökulmaa. Se siis tarjosi laajan skaalan ammatillisia haasteita opintojeni näkökulmasta. Opinnäytetyön aihe oli myös uniikki tehtävänantonsa puolesta, mikä helpotti päätöstäni ottaa toimeksianto hoidettavakseni.

Loin Aittokallion esittämän briefin pohjalta vastabriefin aiheelle ja roolilleni projektissa. Vastabrief on ammattialan normaali työvaihe, jossa toimeksiannon vastaanottanut henkilö haastaa varsinaisen briefin sisällön ja lähestymistavan, tuomalla omaa näkemystään ja ammattitaitoista ajatteluaan aihetta kohtaan.

Vastabriefin luoja osoittaa ymmärtäneensä aiheen niin täydellisesti, että pystyy omalta kannaltaan viemään tehtävänantoa alkuperäistä briefiä jäsennellympään suuntaan. Määrittelin jo aiemmin sovitun roolini tarkemmin ja jäsentelin toimeksiantoni työnkuvan selkeiksi kokonaisuuksiksi omalta ammatilliselta näkökannaltani. Kyseisen työvaiheen myötä aihe kirkastui minulle vielä selkeämmäksi ja osoitti toimeksiantajalle ymmärrykseni aihetta kohtaan.

5.3 Aiheen alustava rajaus, toinen asiakastapaaminen ja projektin käynnistäminen

Määrittelimme opinnäytetyöni aihealueen ja alustavan otsikon niin hyvin ensimmäisessä tapaamisessa toimeksiantajan ja opinnäytetyöni ohjaajan kanssa, että jätin ne koskemattomaksi projektin alkuvaiheessa. Olin tyytyväinen aiheen rajaukseen, joka sisälsi yrityksen verkkopalveluiden yhtenäisen visuaalisen ilmeen sekä näiden graafisen käyttöliittymän suunnittelun. Itsenäinen mietintätyö ja opinnäytetyön suunnitteleminen oli tärkeä prosessi työn alkuvaiheessa asioiden selkeyttämisen kannalta, koska seuraavaksi tapasin toimeksiantajan projektin käynnistämisen merkeissä.

Palasimme Aittokallion kanssa toimeksiannon pariin toisen kerran vuoden 2012 tammikuun puolivälissä Tykistökadulla, Yrityskeskus DIO:n vuokraamissa tiloissa, missä Stellar Q:lla on toimitilansa. Kun sopimus yhteistyöstä oli jo syntynyt, tapaamisen tarkoitus oli sopia projektin ensimmäisistä työvaiheista sekä deadlineista. Määrittelimme toimeksiantajan kanssa ensimmäiset työvaiheet. Ne käsittivät verkkopalveluiden alustavan visuaalisen identiteetin ja yhden palvelun graafisen käyttöliittymän luomisen yrityksen olemassa olevan suppean graafisen ohjeiston pohjalta. Lisäksi sovimme, että suunnittelen Stellar Q:n palvelutarjonnan informatiivisen visualisoinnin yhdeksi kuvaksi. Tässä vaiheessa keskityin vain yhden verkkopalvelun käyttöliittymän suunnitteluun, koska kolme muuta verkkopalvelua olivat joko alkutekijöissään tai sellaisessa työvaiheessa, ettei niiden suunnittelu ollut ajankohtaista.

Päädyimme palaverissamme siihen, että palveluvisualisointi olisi Stellar Q:n kotisivujen etusivulla. Sen tarkoituksena oli esittää yrityksen palveluiden logiikka ja toiminta sivuvierailijoille heti ensi näkemällä. Lopputuleman hyväksynnän kriteereiksi sovimme visualisoinnin selkeyden, viestinnällisen yksiselitteisyyden. Kuvan lopullisen ulkonäön tuli myös olla graafisesti alan kärkeä ja viimeistelyltään tarkka. Graafisen jäljen tuli viestiä yrityksen arvoja, luotettavuutta sekä modernia toimintatapaa. Vielä julkaisemattomien verkkosivujen julkaisupaineiden vuoksi palveluvisualisoinnin työstämisellä oli hieman enemmän painoarvoa aikataulullisesti.

Keskustelimme palaverissa yrityksen tarjoamien verkkopalveluiden visuaalisen identiteetin tavoitteista ja ulkonäöstä. Palveluiden ilmeen tuli viestiä ammattitaidosta ja näyttää Stellar Q:lta, että niiden ulkonäkö olisi linjassa yrityksen muun materiaalin kanssa. Tämä siksi, että kuluttajan kohdatessa Stellar Q missä tahansa rajapinnassa hän tunnistaisi viestin tai palvelun tarjoajan yksiselitteisesti Stellar Q:ksi. Palveluiden tuli myös viestiä turvallisuudesta, sillä se on yksi asiakkaani palveluiden tärkeimmistä ominaisuuksista. Yksi osoitus palveluiden turvallisuudesta on se, että terveydenhuollon henkilökunta kirjautuu palveluihin sähköisellä henkilökortilla ja potilaat sekä potilasjärjestön jäsenet vahvalla tunnisteteella. Tämä siksi, että käyttäjien palveluihin tallentama sisältö on erittäin arkaluontoista. Näihin ominaisuuksiin liittyen turvallisuus oli yksi tärkeimpiä tekijöitä palveluiden käyttäjien luottamuksen herättämisessä.

Stellar Q on nuori yritys. Jokainen tekemäni edistys suunnittelutyön alkuvaiheessa tulisi kehittämään Stellar Q:n visuaalista identiteettiä. Yrityksen logo, värimaailma ja käytetty typografia oli jo valmiiksi turkulaisen digitoimisto Aucorin suunnittelemat, joten kaikki uusi materiaali tulisi viemään yrityksen visuaalista ilmettä eteenpäin ja hyödyntäisi jo olemassa olevaa yleisilmettä. Keskusteltuamme yrityksen tarjoamien verkkopalveluiden visuaalisesta ilmeestä onnistuimme asettamaan suunnittelutyölle tavoitteet. Näin minun oli helpompi aloittaa itsenäinen suunnittelutyö. Asetimme ensimmäisen deadlineen muutaman viikon päähän, mikä jätti minulle riittävästi aikaa perehtyä Aittokallion jakamaan Stellar Q:n graafiseen ohjeistoon ja toimeksiantoon yleisesti. Palaverin päätyttyä olim-

me päässeet yhteistyössä suunnitelmista toteutuksen vaiheeseen ja projektin viralliseen käynnistämiseen.

6 GRAAFISEN KÄYTTÖLIITTYMÄN SUUNNITTELU

STELLAR Q:LLE

6.1 Visuaalisen ilmeen rakentaminen ja suunnittelutyön alkuvaihe

Aittokallio lähetti julkaisemattomien kotisivujen sekä alustavan verkkopalveludemon käyttäjätunnukset projektin edistymisen kannalta hyvissä ajoin, jotta pääsin perehtymään graafisen käyttöliittymäsuunnittelun aiheeseen välittömästi. Olimme samoilla linjoilla suunnittelutyön etenemisestä, sillä oli parempi lähteä suunnittelemaan ylemmän tason kuvausta yrityksen palveluista ja vasta tämän selkiytyttyä siirtyä suunnittelemaan tuotekohtaisia ratkaisuja.

Suunnittelutyön alkuvaihe oli kokonaisuuden kannalta erittäin tärkeä. Yrityksen kotisivuille tulevan palveluvisualisoinnin suunnittelu tuli toimimaan hyvänä aivojumppana yrityksen tarjoaman palvelutarjonnan ymmärtämisen kannalta. Perehdyin palvelutarjontaan ja onnistuin sisäistämään nopeasti teoriaosuudessa kuvaamaani informaatioarkkitehdin työnkuvan suuren tietomäärän jäsentelemissä ymmärrettäviksi kokonaisuuksiksi. Näin pystyin tiivistämään koko palvelutarjonnan yhdeksi kuvaksi (Goto & Cotler 2003, 19). Suunnittelutyön aloittaminen kävi helposti käytyjen asiakastapaamistemme pohjalta. Sainkin suunniteltua toimivan ja tarkoituksenmukaisen palveluvisualisoinnin seuraavaa tapaamistamme varten melko nopeasti. Tämä jätti minulle aikaa perehtyä Stellar Q:n palveluiden visuaalisen identiteetin ja palveluiden graafisen käyttöliittymän suunnitteluun.

Palveluiden alustava visuaalinen ilme syntyi valmiiksi luodun graafisen ohjeistuksen pohjalta. Käytin annettuja fontteja sekä värimaailmaa ja loin niitä yhdistelemällä alan muista toimijoista erottuvan, yhtenäisen ja Stellar Q:n brändin mukaisen visuaalisen ilmeen. Ilme koostui yrityksen tarjoamasta neljästä verkkopalvelukokonaisuudesta. Määrittelin jokaiselle palvelulle oman värin graafisen ohjeiston pohjalta ja hioin annetusta fontista logon kirjoitusasuun. Yhdessä nämä neljä logotyyppiä muodostivat logoperheen, jonka neljä osaa oli tunnistettavissa

osaksi kokonaisuutta, mutta samalla edustivat kukin itsenäistä palvelua. Onnistuin verkkopalveluiden visuaaliselle ilmeelle asetetuissa tavoitteissa. Ilmeen tavoitteena oli viestiä Stellar Q:n arvoja ja luoda alan muista toimijoista erottuva uniikki identiteetti. Jälki oli ammattimaista, joten sen takana oli helppo seistä tulevassa tapaamisessa toimeksiantajan kanssa. Ensimmäisen esittelykerran tuloksena sain muutamia korjausehdotuksia, joiden jälkeen lopputulosta oli hyvä lähteä edistämään.

6.2 Aiheen uudelleen rajauksen harkinta ja kolmas asiakastapaaminen

Ymmärsin jo työn alkuvaiheessa, että neljän palvelukokonaisuuden graafisen käyttöliittymän suunnittelu oli lähes mahdotonta toteuttaa annetussa aikataulus- sa yksin. Vaikka sovimmekin aloituspalaverissa yrityksen neljän palvelukoko- naisuuden graafisen käyttöliittymän suunnittelusta, niin työn mittava laajuus konkretisoitui minulle vasta päästyäni sen äärelle. Oli tärkeää ymmärtää laajuu- den vaikutus tulevaan työhöni, minkä otin huomioon kokonaistyömäärää tarkas- tellessa. (Goto & Cotler 2003, 20.)

Aiheenani olevan työn kokonaismäärä oli liian suuri yhden henkilön toteutetta- vaksi, joten aiheen uudelleenrajaus oli tarpeen. Toistaiseksi en tehnyt asialle mitään, koska olisin työtehtävien priorisoinnin ja aikataulutuksen vuoksi työskennellyt joka tapauksessa vain Athleticin käyttöliittymän parissa. Kolmen muun tuoteperheen käyttöliittymäsuunnittelua ei ollut käynnistetty vielä tässä vaihees- sa, joten työmäärä Athleticin parissa oli sopiva yhdelle suunnittelijalle. Opinnäy- tetyöni alun liian laveasta aiherajauksesta johtuen osallistuin myös Stellar Q:n nettisivujen sisällön ja rakenteen suunnitteluun. Jätän tämän työvaiheen ku- vaamatta, koska se ei liity opinnäytetyöni aihealueeseen.

Työ rajattiin projektin alussa niin laajaksi, etten olisi pystynyt jatkossa tuotta- maan laadukkaita suunnitelmia sovitussa aikataulussa. Vastaavien asiakaspro- jektien parissa olisi voinut hyvinkin työskennellä projektin vetäjä, sisällönsuun- nittelija, informaatioarkkitehti, art director, graafinen suunnittelija, koodaaja sekä

asiakaspäällikkö. Päätin keskustella aiheen uudelleenrajauksesta opinnäytetyöni ohjaajan kanssa ennen kuin otin toimeksiantajaan yhteyttä.

Tapasimme asiakkaan kanssa tammikuun puolivälissä tarkoitukseni esitellä palvelukokonaisuuksien visuaalinen ilme sekä palveluvisualisointi ja ajatuksia verkkopalveluiden graafisen käyttöliittymän toteutuksesta. Olin jo aiemmin käynyt kuuntelemassa mielenkiinnosta Aittokallion tilaaman viestintäammattilaisen ajatuksia yrityksen palveluiden viestimisestä yrityksen kotisivuilla. Tämä antoi tukea suunnittelemalleni palveluvisualisoinnille, jonka esitleminen sujui hyvin.

Sain rakentavaa palautetta toteutuksesta ja muutamia korjausehdotuksia, joiden kanssa oli hyvä jatkaa visualisoinnin kehittämistä. Toimeksiantajaa miellytti ehdottamani dynaaminen palveluvisualisointi, sillä se reagoi verkkosivujen käyttäjän liikuttamaan kursoriin. Päädyimme tekemään palveluvisualisoinnista aktiivisen elementin staattisen kuvan sijasta, mikä tulisi lisäämään käyttäjän ymmärrystä Stellar Q:n palvelutarjonnasta. Esittelin tapaamisessamme myös ehdotukseni yrityksen tarjoamien verkkopalvelukokonaisuuksien visuaaliseksi ilmeeksi. Toimeksiantaja piti näkemästään ja näytti vihreää valoa jatkokehittelylle.

6.3 Rautalankamallin rakentaminen graafisen käyttöliittymän suunnittelun pohjaksi

Olin päässyt vaiheeseen, jossa keskityin palveluvisualisoinnin jatkokehittelyyn ja yhden verkkopalvelun graafisen käyttöliittymän suunnitteluun. Työskentely yhteistyössä Stellar Q:n kanssa oli sujuvaa ja tapasimmekin palaverien merkeissä muutaman viikon välein, jolloin eri osa-alueiden suunnittelu eteni tiiviissä yhteistyössä.

Tammikuun loppu sujui käyttöliittymän muotoutumisen kannalta mielenkiintoisissa merkeissä. Ensimmäinen versio graafisesta käyttöliittymästä oli puhtaasti rakenteellinen, rautalankamalli. Tämän version syntymisessä aikaa kului eniten informaatioarkkitehtuurin suunnitteluun, tiedon jäsentelyyn sekä hierarkioiden rakentamiseen. Jätin tässä työvaiheessa visuaaliset elementit rautalanka-

mallille tyypillisesti luonnoksen tasolle. Tärkeintä ei ollut ulkonäkö vaan toiminnallisuus ja oikeiden tietojen löytyminen oikeilta paikoilta.

Suunnittelutyön lähtökohdat olivat toimeksiantajan minulle antama suuri tietomäärä sekä briefaus palvelun toiminnallisuudesta ja tarkoituksesta luoda helpokäyttöinen käyttöliittymä. Edessä oli siis valtavan informaatiomäärän jäsentelyä ja selkeyttämistä sekä yleisesti terveydenhuollon maailmaan ja sen termeihin sekä toiminnallisuuteen tutustumista, jotka kuuluvat informaatio suunnittelun prosessiin. (Kauhanen-Simanainen 2003, 80.) Käyttöliittymäsuunnittelulle ominaisesti, minun tuli suunnitella käyttöliittymä käyttäjien tottumusten sekä tarpeiden mukaisesti. Kaiken lisäksi käyttäjiä tulisi olemaan muutamasta eri käyttäjäryhmästä, mikä loi lisähaasteen tehtävälleni luoda helpokäyttöinen käyttöliittymä kullekin käyttäjäryhmälle. Helpokäyttöisyyden oli tarkoitus taata käyttäjille hyvä käyttäjäkokemus verkkopalvelun kanssa, mikä rakensi mielikuvaa laadusta. Kun tämä mielikuva yhdistetään Stellar Q -yritykseen, niin rakentuu mielikuva yrityksestä oikeaan suuntaan.

Rakennettuani ensimmäisen version, eli rautalankamallin, oli aika tuoda hieman visuaalisia elementtejä mukaan käyttöliittymään. Tämä työvaihe oli testaamista ja käyttöliittymän tyylin valitsemista selkeyden saavuttamiseksi. Suunnittelu ei kuitenkaan ollut sattumanvaraista, sillä käytössäni oli graafinen ohjeisto ja toimeksiantajan toiveet sekä yhdessä määrittelemämme visuaalinen tyyli. Suunnittelin tyylin palvelemaan helpokäyttöisyyttä enkä vain koristelemaan ulkoasua. (Goto & Cotler 2003, 116.)

Rakensin hyviä kontrasteja sommittelulla ja elementeillä ja löysin sopivan ilmeen visuaalisille elementeille kokeilun kautta. Sommittelu tarkoittaa kuvamieni sivun osien järjestelemistä käyttöliittymän rajattuun tilaan (Korpela & Linjama 2003, 369).

Tyyli rakentui elementtien muodosta, värien käytöstä ja typografiasta sekä näiden keskinäisistä suhteista. Näiden oli tarkoitus yhdessä selkeyttää verkkopalvelua. (Nielsen & Tahir 2002, 22.) Tyyli viesti luotettavuutta ja oli selkeä, mikä

tukee helppokäyttöisyyttä. Yhteistyömme toimintatavoille tyypillisesti tapasimme taas yhden työvaiheen jälkeen, jolloin esittelin uudet aikaansaannokseni.

6.4 Edistymisen esittelyä asiakastapaamisessa, aiheen rajausta ja palveluvisualisoinnin kehittäminen

Tapasimme helmikuun alussa käyttöliittymän ensimmäisen version ja palveluvisualisoinnin sekä neljän palvelukokonaisuuden visuaalisen ilmeen jatkokehittelyn esittelyn merkeissä. Esittelin käyttöliittymän rautalankamallin, johon olin luonut jo alustavan visuaalisen ilmeen. Palaveri oli ensimmäinen, jossa toimeksiantaja näki käyttöliittymälle rakentamani rakenteen. Rakenne käsitti tässä vaiheessa palvelun osa-alueiden jaottelun selkeiksi osioiksi, välilehdiksi, niiden välisen kiinteän navigoinnin, sivukartan, tietojen hierarkian sekä visuaalisen ilmeen.

Onnistuin informaatioarkkitehtina sekä graafisena suunnittelijana työstämään toimeksiantajaa miellyttävän ensimmäisen version käyttöliittymästä. Tämä oli tärkein työvaihe toteutuksen oikean suunnan löytymiselle. Aittokallion mielestä tulos oli viimeisteltyä ja rakenne järkevä palvelun helppokäyttöisyyden kannalta. Sain myös prosessin kannalta tärkeää rakentavaa kritiikkiä työstäni, mikä toimi eteenpäin vievänä voimana seuraavissa työvaiheissa. Olin työstänyt yrityksen kotisivuille tulevaa palveluvisualisointia myös oikeaan suuntaan, mikä miellytti toimeksiantajaa. Myös palveluiden visuaalinen ilme sai hyvää palautetta, mistä oli hyvä jatkaa kehittäminen.

Seuraavien työvaiheiden tavoitteina oli viedä verkkopalvelun sisältö konkreettisemmalle tasolle, kehittää palveluvisualisointia ja hioa palvelukokonaisuuksien visuaalista ilmettä. Verkkopalvelun käyttöliittymän suunnittelussa oli tavoitteena löytää yksityiskohtaisempia ratkaisuja ja suunnitella palvelun jokaisen elementin sisältöä pidemmälle, yhtenäiseksi ja johdonmukaiseksi kokonaisuudeksi (Korpela & Linjama 2003, 363).

Sain edellisen palaverin tiimoilta selkeät kommentit, joiden pohjalta minun oli mielekästä lähteä korjaamaan ja säätämään käyttöliittymän näkymiä parem-

paan suuntaan. Työstin kaikkia osa-alueita tasaisesti seuraavien viikkojen ajan. Ennen kuin jatkoin työvaiheiden edistämistä enempää, oli mielestäni aika keskustella opinnäytetyöni laajuudesta. Päätös asian puheeksi ottamisesta oli venynyt jo tarpeettoman pitkälle, vaikka se ei haitannutkaan kunnollisen aikatauluttamisen vuoksi työskentelyäni. Tiesin vain, että jatkossa tulisin hautautumaan työmäärään enkä pystyisi työstämään yhden suuren kokonaisuuden rinnalla kolmea vähintään yhtä suurta kokonaisuutta.

Olin keskustellut opinnäytetyöni liian laveaksi osoittautuneesta rajauksesta jo aiemmin opinnäytetyöni ohjaajan, Erkki Mikkolan kanssa. Työtuntien määrä olisi ollut alkuperäisen rajauksen mukaisena liian suuri, eikä työn laajuus olisi vastannut opinnäytetyölle asetettua työmäärää (Goto & Cotler 2003, 21). Sovimme yhdessä, että ottaisin toimeksiantajaan alustavasti yhteyttä ja koettaisin saada sovittua tapaamisen ohjaajan kanssa. Kerroin huoleni sähköpostitse ja sovimme tapaamisen ICT-talolle Ammattikorkeakoulun tiloihin maaliskuun alussa.

Tapasimme Erkki Mikkolan ja Markku Aittokallion kanssa opinnäytetyöni aihealueen uudelleen rajaamisen merkeissä. Keskusteltuamme aiheesta asiakas ymmärsi, että koko palvelukokonaisuuden suunnittelu oli liian suuri tehtävä yhdelle henkilölle. Yrityksellä oli sillä hetkellä niin monta rautaa tulella, että kaikkien neljän palvelun käyttöliittymän suunnittelu ei olisi ollut järkevää yrityksen rajallisten resurssien kannalta. Toimeksiantajan panos ei olisi riittänyt kehittämään koko palvelutarjontaa samanaikaisesti, vaan perustellumpaa oli keskittyä yhteen kokonaisuuteen.

Päädyimme yhteisymmärryksessä rajaamaan uudelleen työnkuvani yhden palvelun graafisen käyttöliittymän suunnitteluun sekä koko palvelukokonaisuuden visuaalisen ilmeen suunnitteluun, joka olikin jo hyvällä mallilla. Uudelleen määrittelemämme kokonaisuus opinnäytetyöni aihealueeksi miellytti kaikkia osapuo- lia ja oli työmäärältään järkevämpi, mutta samalla edelleen haastava ammatillisesti sekä tavoitteellisesti. Palaveri oli onnistunut, joten työn jatkaminen käyttöliittymäsuunnittelun parissa oli jatkossa järkevämmän suunniteltua ja tehokkaampaa.

6.5 Athletic – helppokäyttöisen käyttöliittymän graafinen suunnittelu ja palvelukokonaisuuksien visuaalisen ilmeen valmistuminen.

Palaverin jälkeen keskityin jo tekeillä olevan työn eli palveluvisualisoinnin ja palvelukokonaisuuksien visuaalisen ilmeen sekä yhden verkkopalvelun, Athleticin, käyttöliittymän graafiseen suunnitteluun. Athletic on verkkopalvelu, jolla terveysalan ammattilainen voi hallita ammatti- ja aktiiviurheilijan terveystietoja. Kokonaisuus on Stellar Q:n, ammattiurheilijoiden kattojärjestöjen ja urheilulääketieteen asiantuntijoiden kanssa yhdessä suunnittelema verkkopalvelu, jonka käyttöliittymän suunnitteluun keskityin. (Stellar Q 2012.) Samalla vein palveluvisualisointia sekä palvelukokonaisuuksien visuaalista ilmettä eteenpäin sovituin korjauksin.

Maaliskuun puolivälissä olin vienyt palvelukokonaisuuksien visuaalisen ilmeen pisteeseen, jossa kaikki alkoi olla valmista. Työ oli edistynyt vaihteittain riippuen työtehtävien keskinäisistä kiireellisyyksistä. Nyt olin kuitenkin saanut visuaalisen ilmeen valmiiksi ja pystyin luovuttamaan työn eteenpäin Aittokalliolle. Visuaalinen ilme viesti luotettavuutta, tasaista laatua, turvallisuutta ja oli yleisilmeeltään moderni. Toteutus täytti siis sille asettamani tavoitteet ja oli näin onnistunut. Yksi työvaihe oli saatettu loppuun, joten varsinaiselle opinnäytetyöni aiheelle eli käyttöliittymäsuunnittelulle jäi enemmän aikaa.

Seuraavaksi kehitin Athleticin tuotteen käyttöliittymää rautalankamallista tarkennetuksi versioksi. Samalla verkkosivujen julkaisemisen aiheuttaman kiireen vuoksi työskentelin tiiviisti palveluvisualisoinnin parissa, johon pyysin toimeksiantajalta tiuhaan tahtiin kommentteja sähköpostitse. Sain Aittokalliolta hyviä kommentteja ja korjausehdotuksia, joita hyödyntäen sain lopullisen palveluvisualisoinnin hieman myöhemmin valmiiksi.

Jatkotyöstö kului Athleticin tuotteen graafisen käyttöliittymän suunnittelun parissa. Salassapitosopimukseni vuoksi en voi kuvata työvaiheita tarkasti, mutta tässä työvaiheessa työstimme käyttöliittymän toista kehittälyversiota eteenpäin melko tiiviissä tahdissa. Työstin käyttöliittymää omalla tahollani itsenäisesti eteenpäin ja lähetin kunkin uuden version sähköpostitse toimeksiantajalleni.

Asiakkaalla oli käytössään myyntipresentaatioita valmistamastani käyttöliittymästä, mikä nopeutti työskentelyäni osaltaan hyvin.

Suunnittelu sujui hyvin, mutta ajoittain tarvitsin lisää konkreettista tietoa käyttäjistä, heidän tarpeistaan sekä konsultaatiota terveydenhuollollisista seikoista, joita en ymmärtänyt kunnolla. Toimeksiantaja oli ripeä vastauksissaan, joten informaatio kulki välillämme moitteetta ja työskentely eteni sujuvasti. Maaliskuun loppussa olin saanut kolmannen version valmiiksi ja Aittokalliolle eteenpäin presentoitavaksi. Prosessille tyypillisesti versio oli jo melko pitkälle viety sekä visuaalisesti että rakenteellisesti (Goto & Cotler 2003, 115).

Käyttöliittymän näkymien kehittyminen kulki käsi kädessä myyntityön kanssa, mikä rytmitti mukavasti suunnittelutyötäni. Tässä vaiheessa käyttöliittymän jokaisella osalla oli jo kehittynyt näkymä, joihin jäin odottamaan kommentteja.

Stellar Q:n työntekijät pitivät muutoksista edelliseen versioon nähden ja yleisesti ohjelman valmiusasteesta. Toimeksiantaja kertoi minulle, että käyttöliittymän lopullinen hionta tehdään myöhemmässä vaiheessa, mutta seuraavassa vaiheessa keskityimme rakenteen jatkokehittelyyn. Suunnittelutyölle tuli melko pitkä tauko, toimeksiantajan energian suuntautuessa sen hetkisen käyttöliittymän myyntityöhön ulkoisille tahoille.

6.6 Käyttöliittymän uuden toteutustavan kehittäminen ja Athleticin jatkotyöstä

Seuraava vaihe käynnistyi uudella palaverilla asiakkaan kanssa. Jaoimme jatkoon roolit ja työt sekä asetimme seuraaville työvaiheille uudet aikataulut. Keskustelimme myös käyttöliittymän jatkokehityksen suunnasta, mistä sain hyvää materiaalia ja tukea jatkoon suunnittelutyölle.

Vaikka Athleticin tuotteen käyttöliittymä oli saanut hyvää palautetta, kehitin uuden toteutustavan käyttöliittymälle. Ei olisi ollut järkevää pitää toimivampaa toteutustapaa omana tietonani, joten esittelin uuden ideani toimeksiantajalle. Uudesta näkökulmasta pidettiin ja uudelle käyttöliittymän suunnalle näytettiin vihreää valoa. Graafisen käyttöliittymän sisältö ja informaation rakenne pysyi uu-

dessakin versiossa entisessä muodossaan. Pelkästään informaation esitystapa ja käyttäjäkokemus muuttui. Työtä ei siis tarvinnut aloittaa tyhjältä pöydältä, vaan vein toteutusta vain parempaan suuntaan.

Uuden version tuomat mahdollisuudet lisäsivät tehokkuutta käyttöliittymän toteutustapaan, mikä virkisti myös omaa suunnittelutyötäni. Edessäni oli uunituore tapa esittää informaatiota, sellaista en itse ollut nähnyt palvelun uniikin sisällön vuoksi missään muualla.

Vein käyttöliittymää eteenpäin kohti helppokäyttöisempää ratkaisua. Suunnittelemani osat ja toteutukset palvelivat tarkoitusta tuottaen helppokäyttöinen käyttöliittymä jokaiselle graafiselle ratkaisulle. (Nielsen & Tahir 2002, 23.) Kevät ja alkukesä kului kuitenkin käyttöliittymän jatkokehittelyn osalta hiljaisemmissa merkeissä. Kiireisiä aikatauluja ei enää ollut, joten lähetin sen hetkisen version käyttöliittymästä toimeksiantajalle kommentoitavaksi. Toimeksiantaja ja hänen tiiminsä ilmoittivat, että jatkokehittely siirtynee toukokuun lopulle, mikä sopi minulle hyvin.

Athleticin jatkotyöstö venyi todellisuudessa heinäkuun alulle. Tämä sopi opin- näytetyöni työvaiheiden kannalta aikatauluun loistavasti, enkä jäänyt toimettomaksi. Olin kuitenkin tyytyväinen taukoon käyttöliittymän suunnitteluprosessissa. Tässä vaiheessa olin ehtinyt omaksua suuren määrän tietoutta käyttöliittymän suunnittelusta. Saatuani toimeksiantajalta kommentit uudesta käyttöliittymän versiosta oli suunnittelutyöni tukena laaja määrä työkaluja viedä käyttöliittymää helppokäyttöisempään suuntaan.

Osittain suunnittelutyön tauon, teoriapohjani laajentumisen sekä kehittyneen ammattitaitoni vuoksi muokkasinkin käyttöliittymää melko radikaalisti edellisestä versiosta. Uusi versio oli entistä selkeämpi ja palveli eri käyttäjäkuntien käyttötottumuksia tarkemmin ja tarkoituksenmukaisemmin. Toteutus oli ammattimaisempi ja helppokäyttöisempi. Käyttöliittymälle rakentamani uusi visuaalinen ilme oli riisutumpi edelliseen versioon verrattuna ja tämän vuoksi aiheutti visuaalisia häiriötekiöitä käyttäjälleen entistä vähemmän. Tämä tuki osaltaan käyttöliittymän helppokäyttöisyyttä selkeillä linjoillaan ja pelkistetyllä tyyllillään. Käyttöliit-

tymä oli myös informaatioarkkitehtuuriltaan viimeisteltyä, sillä liikkuminen käyttöliittymän ympäristössä oli sujuvaa ja helppoa (Kauhanen-Simanainen 2003, 27).

Luomani muutokset eivät kuitenkaan hylänneet vanhaa työtä, vaan rakentuivat vanhan päälle sen toimivia puolia hyväksi käyttäen. Työ siis perustui jo asiakkaan hyväksymille ratkaisuille ja vei niitä parempaan suuntaan. Käyttöliittymä esitti informaation ymmärrettävämmiin ja tarjosi käyttäjälleen loogisemman navigaation toimia käyttöliittymän ympäristössä. Käyttöliittymän elementit ja osat alueet alkoivat olla eheä kokonaisuus navigaation, kuvien, objektien ja yleisesti informaation esittämisen ja rakenteen kannalta. Olin onnistunut pukemaan tiedon hierarkkisesti järkevästi ja selkeästi esitettäväksi.

Heinäkuu kului käyttöliittymän uuden suunnan kehittämisessä ja lopullisten ratkaisujen tekemisessä. Käyttöliittymä oli edennyt monien vaiheiden kautta alun ensimmäisestä versiosta sen hetkiseen ratkaisuun. Jokainen korjaus ja muutos oli vienyt sitä parempaan suuntaan ja kokonaisuus rupesti olemaan kauttaaltaan lähes valmis.

6.7 Viimeiset palaverit ja tuotoksen loppusilaukset

Tapasimme toimeksiantajan kanssa toiseksi viimeistä kertaa heinäkuun lopussa, jolloin kävimme läpi toukokuun jälkeiset muutokset käyttöliittymässä. Uusi ehdottamani suunta oli onnistunut ja rakenteen viimeisin muoto oli asettumassa paikoilleen. Sovimme uuden version esittelyn jälkeen viimeisistä korjauksista ennen käyttöliittymän graafisen mallipohjan luovuttamista toimeksiantajalle. Korjaukset olivat aiheellisia ja sellaisia, jota en itse työlleni sokeutuneena ja terveydenhuollon alasta tietämättömänä pystynyt huomaamaan. Tässä vaiheessa ei tullut enää pieniä viilauksia suurempia muutoksia, joten helppokäyttöisen käyttöliittymän suunnittelu alkoi olla valmis. Jokainen käyttöliittymän elementti palveli tarkoitusta selkeyttää käyttäjän käyttökokemusta ja kokonaisuus oli helppokäyttöinen.

Tein elokuun alussa lopulliset muutokset käyttöliittymään ja rakensin käyttöliittymän elementit sellaiseen muotoon, että ne oli helppo luovuttaa graafisen mallipohjan muodossa eteenpäin asiakkaalle. Tuotteen kehitysaste huomioiden käyttöliittymä oli nyt viety niin pitkälle kuin mahdollista. Sen valmistumisen kannalta seuraava vaihe tuli olemaan lopullisen sisällöntuottajan sekä koodaajien käsissä. Ennen elokuun puoliväliä sovimme viimeisen tapaamisen Tykistökadun tiloissa toimeksiantajan ja hänen tiiminsä kanssa. Tapaamisen tarkoituksena oli esitellä Athletic - verkkopalvelutuotteen lopullinen käyttöliittymä ja sen jokainen toiminnallisuus sekä luovuttaa työn graafinen mallipohja eteenpäin toimeksiantajalle. Työn lopputulos miellytti kaikkia ja olin osaltani saattanut opinnäytetyöni taiteellisen ja hankkeistetun osion päätökseensä.

7 TAITEELLISEN PROSESSIN POHDINTOJA

Osasin ottaa projektissa huomioon asiakkaan tarpeet sekä sivujen ja palveluiden käyttäjien vaatimukset helppokäyttöisen verkkopalvelukokonaisuuden tuottamisen ja kaupallisen houkuttelevuuden kannalta. Huomioin asiakkaan tarpeet myös salassapitosopimuksen suhteen jättämällä kuvaamatta lopputuotosta millään tavalla, enkä paljastanut yrityksestä mitään salassa pidettäviä asioita.

Pääsin työskentelemään käyttöliittymäsuunnittelun jokaisella osa-alueella informaatioarkkitehtuurista graafiseen suunnitteluun ja ottamaan huomioon verkon erityispiirteitä sekä sen tarjoamia mahdollisuuksia suunnittelutyössä. Projekti selkeytti käsitystäni helppokäyttöisestä käyttöliittymästä ja opetti minulle, mistä osa-alueista ja kokonaisuuksista se koostuu.

Myös projektin ailahteleva ja tapahtumarikas kulku alun tärkeästä suunnittelusta toteutukseen saakka on kehittänyt työskentelyäni ammattimaiseksi. Suunta ja keinot toteuttaa helppokäyttöinen käyttöliittymä ovat nyt kristallisoituneet, joten jatkossa tulen suoritutumaan prosessista entistä ammattimaisemmin ja välttämään suunnittelutyön mahdolliset karikot.

Ymmärsin opinnäytetyöni varsinaisen aihealueen jääneen muiden aihealueiden kanssa liian tasa-arvoiseksi osa-alueeksi, vaikka pääpaino olisi alusta alkaen pitänyt olla käyttöliittymäsuunnittelussa. Tämä oli osittain seurausta löyhästä aihealueen rajauksesta ja aikataulupaineista, mutta onnistuin kuitenkin rakentamaan Athleticin verkkopalvelulle käyttöliittymän, joka on helposti käytettävä ja uniikki toimialallaan.

Työni lopputulos käsitti sopimuksessa asetetut tavoitteet luoda Stellar Q:n palveluille yhtenäinen graafinen ilme, joka näkyy asiakkaiden käyttämissä palvelutuotteissa sekä yrityksen kotisivuilla. Tavoitteena oli myös luoda yrityksen yhden palvelutuotteen graafiselle käyttöliittymälle helposti hahmottuva ekosysteemin yleistason kuvaus laadukkaasti ja yksinkertaisen graafisen ilmeen avulla. Täytin

myös tavoitteen rakentaa graafisen suunnittelun näkökulmasta ratkaisuja, joilla palveluiden käytettävyyttä voidaan parantaa.

Kokonaisuutena projekti oli erittäin opettava. Opin työskentelemisestä vuorovai-
kutuksessa asiakkaan kanssa, käyttöliittymäsuunnittelusta, graafisesta suunnit-
telusta, informaatioarkkitehtuurista sekä neuvottelu- ja kommunikaatiotaidoista.
Osa-alueita, joissa kehityin oli siis monia, joten olen kiitollinen yhteistyöstä Stel-
lar Q:n sekä Turun Ammattikorkeakoulun kanssa. Tämäkin kokemus vei amma-
tillista osaamistani monipuolisesti ja kovalla otteella eteenpäin.

LÄHTEET

Goto, K. & Cotler, E. 2003. Verkkopalveluprojekti. Suom. Santala-Köykkä, R. Helsinki: Edita Publishing Oy, IT Press.

Jääskeläinen, J. 2010. Verkkopalvelun ostajan opas. Helsinki: Talentum Media Oy.

Kauhanen-Simanainen, A. 2003. Informaatioarkkitehtuuri. Helsinki: CIM Communication & Information Management/CIM kustannus.

Korpela, J. & Linjama, T. 2003. Web-suunnittelu. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.

Krug, S. 2006. Älä pakota minua ajattelemaan! Tervettä järkeä verkkosuunnitteluun. Suom. Ketola, V-P. Helsinki: Readme.fi.

Nielsen, J. 2000. WWW-suunnittelu. Suom. Haanpää, T. Helsinki: Oy Edita Ab.

Nielsen, J. & Tahir, M. 2002. Kotisivun suunnittelu. Suom. Ketola, V-P. Helsinki: Edita Publishing Oy, IT Press.

Salonen, K. 2011. Kehittäminen opinnäytetyönä. Turku: Turun Ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma.

Sinkkonen, I.; Nuutila, E. & Törmä, S. 2009. Helppokäyttöisen verkkopalvelun suunnittelu. Helsinki: Tietosanoma Oy.

Veen, J. 2002. Inside Web Design. Suom. Haanpää, T. Helsinki: Edita Publishing Oy, IT Press.

Internet:

Jääskeläinen, J. 2009. Web-blog, Kuningas käyttäjä, eli www-suunnittelun 10 käskyä. Viitattu 28.10.2012 <http://myrsky.net/faust3/kuningas-kayttaja-eli-www-suunnittelun-10-kaskya/>

Messi, Turun ammattikorkeakoulu intranet 2012. Hankkeistettu opinnäytetyö. Viitattu 28.10.2012. <https://messi.turkuamk.fi/opiskelu/9/9.5/Sivut/etusivu.aspx>

Messi, Turun ammattikorkeakoulu intranet 2012. Opinnäytetyön lajit. Viitattu 28.10.2012. <https://messi.turkuamk.fi/opiskelu/9/9.2/Sivut/2.1.aspx>

Stellar Q 2012. Turvallista ja käyttäjäystävällistä terveystiedon hallintaa. Viitattu 28.10.2012. <http://www.stellarq.fi/>

Stellar Q 2012. Kumppanit. Viitattu 28.10.2012. <http://www.stellarq.fi/kumppanit/>

Stellar Q 2012. Athletic. Viitattu 28.10.2012. <http://www.stellarq.fi/palvelut/sq-athletic>

Salassapitosopimus

SALASSAPITOSOPIMUS

SOPIMUKSEN OSAPUOLET:

Alla mainitut sopijaosapuolet ovat tehneet salassapitoa koskevan sopimuksen tässä sopimuksessa sovituin ehdoin.

StellarQ oy
Tykistökatu 4 D
20520 Turku

Ja

Riku Eteläkoski

SOPIMUKSEN TAUSTA JA KOHDE

Sopijaosapuoli saattaa luovuttaa tai paljastaa sitä koskevaa luottamuksellista aineistoa toiselle sopijapuolelle seuraavassa asiassa ja tarkoituksessa (jäljempänä sopimuksen kohde):

StellarQ oy:n projekti ”Miten graafisen ilmeen suunnittelu parantaa inernetsivujen ja web –aplikaatoiden käytettävyyttä”

Luottamuksellista aineistoa ovat kaikki aineistot ja tiedot (mukaan lukien aineistot ja tiedot, jotka koskevat luovuttavan osapuolen liiketoimintasuunnitelmia, taloudellista asemaa, budjetteja, tuotteita ja palveluja, tuotekehitystä, keksintöjä, tutkimustuloksia, immateriaalioikeuksia, markkinointia, asiakas-, päämies- ja yhteistyösuhteita sekä muita luovuttavan osapuolen liiketoimintaan liittyviä seikkoja), jotka luovuttava osapuoli luovuttaa tai paljastaa vastaanottavalle osapuolelle taikka tämän edustajalle tai neuvonantajalle riippumatta siitä, onko luottamuksellinen aineisto kirjallista vai paljastetaanko se suullisesti taikka muutoin.

Sopimus koskee sen voimaantulopäivästä lukien myös sellaista luottamuksellista aineistoa, jonka sopijapuoli on sopimuksen kohteeseen liittyen luovuttanut tai paljastanut toiselle sopijapuolelle ennen sopimuksen voimaantuloa.

Sopimuksen tarkoituksena on määritellä luottamuksellista aineistoa koskevat sopijapuolten oikeudet ja velvollisuudet sekä ehdot, joiden perusteella sopijapuolet luovuttavat tai paljastavat toisilleen luottamuksellista aineistoa. Sopijapuolta, joka luovuttaa tai paljastaa toiselle sopijapuolelle luottamuksellista aineistoa, kutsutaan luovuttavaksi osapuoleksi, ja sopijapuolta, jolla luottamuksellista aineistoa luovutetaan tai paljastetaan, kutsutaan vastaanottavaksi osapuoleksi.

SALASSAPITOVELVOITE JA VASTUU AINEISTOSTA

Vastaanottava osapuoli sitoutuu

- (i) pitämään luovuttavalta osapuolelta saamansa luottamuksellisen aineiston salassa kolmansilta osapuolilta ja ryhtymään kaikkiin kohtuudella vaadittaviin toimenpiteisiin suojatakseen luottamuksellisen aineiston tulemasta paljastetuksi ilman luovuttavan osapuolen kirjallista suostumusta;
- (ii) soveltamaan luovuttavalta osapuolelta saamansa luottamuksellisen aineiston suojaamisessa vähintään samantasoisia menetelmiä kuin se itse soveltaa omien luottamuksellisten aineistojensa ja tietojensa suojaamiseksi luvattomalta paljastumiselta, julkistumiselta, kopioimiselta ja käytöltä;
- (iii) olemaan käyttämättä luovuttavalta osapuolelta saamaansa luottamuksellista aineistoa muuhun kuin tämän sopimuksen kohteena määriteltyyn tarkoitukseen.
- (iv) olemaan luovuttamatta ja paljastamatta luovuttavalta osapuolelta saamaansa aineistoa työntekijöilleen ja neuvonantajilleen paitsi poikkeuksena niille, joiden on tarpeen tuntea kyseinen luottamuksellinen aineisto sopimuksen kohteessa mainittua tarkoitusta varten ja jotka ovat työ- tai palvelusopimuksensa perusteella taikka muutoin velvollisia pitämään tällaisen aineiston luottamuksellisenä; ja
- (v) vastaamaan siitä, että sen työntekijät ja neuvonantajat, joille luovuttavalta osapuolelta saatua luottamuksellista aineistoa on luovutettu tai paljastettu, noudattavat osaltaan tämän sopimuksen mukaisia salassapitovelvoitteita.

Salassapitovelvollisuus ei koske aineistoa ja tietoa,

- (i) joka on yleisesti saatavilla taikka muuten julkista;
- (ii) vastaanottava osapuoli on saanut kolmannelta osapuolelta ilman salassapitovelvollisuutta;
- (iii) joka oli vastaanottavan osapuolen hallussa ilman niitä koskevaa salassapitovelvollisuutta ennen niiden saamista luovuttavalta osapuolelta; tai
- (iv) jonka vastaanottava osapuoli on itsenäisesti kehittänyt hyödyntämättä luovuttavalta osapuolelta saamaansa luottamuksellista aineistoa.

Kumpikin sopijapuoli sitoutuu pitämään sopimuksen olomassaolon ja sisällön luottamuksellisenä sekä olemaan käyttämättä sopimuksen perusteella sopijapuolta referenssinä ilman tämän kirjallista suostumusta.

IMMATERIAALIOIKEUDET JA VASTUU AINEISTOSTA

Kaikki immateriaalioikeudet luottamukselliseen aineistoon säilyvät luovuttavalla osapuolella ja tämän päämiehillä. Ellei kirjallisesti ole toisin sovittu, vastaanottava osapuoli ei saa tämän sopimuksen perusteella mitään immateriaalioikeutta, lisenssiä tai käyttöoikeutta luottamukselliseen aineistoon eikä muutakaan oikeutta hyödyntää sitä, lukuun ottamatta oikeutta käyttää luottamuksellista aineistoa tämän sopimuksen kohteessa mainittuun tarkoitukseen.

Luovuttava osapuoli vastaa siitä, että sillä on oikeus luovuttaa ja paljastaa luottamuksellinen aineisto vastaanottavalle osapuolelle ja että luottamuksellisen aineiston käyttäminen tämän sopimuksen kohteessa mainittuun tarkoitukseen ei loukkaa kolmannen osapuolen oikeuksia.

Ellei kirjallisesti ole toisin sovittu, luovuttava osapuoli ei anna mitään takuuta eikä ota mitään vastuuta luottamuksellisen aineiston virheettömyydestä, täydellisyydestä, kattavuudesta tai tarkkuudesta eikä luovuttava osapuoli ole missään vastuussa luottamuksellisessa aineistossa mahdollisesti olevista virheistä tai puutteista.

LUOTTAMUKSELLISEN AINEISTON PALAUTTAMINEN

Vastaanottavan osapuolen on välittömästi lopetettava luovuttavalta osapuolelta saamansa luottamuksellisen aineiston käyttäminen sekä, ellei erikseen sovita luottamuksellisen aineiston hävittämisestä, palautettava kyseinen aineisto, jos luovuttanut osapuoli sitä kirjallisesti pyytää, kun vastaanottava osapuoli ei enää tarvitse luottamuksellista aineistoa tämän sopimuksen kohteessa mainittuun tarkoitukseen. Kummallakin sopijapuolella on kuitenkin oikeus säilyttää viranomaismääräyksen tai lain edellyttämät kopiot toiselta sopijapuolelta saamastaan luottamuksellisesta aineistosta.

VIRANOMAISMÄÄRÄYKSET

Salassapitovelvoite ei kuitenkaan estä vastaanottavaa sopijapuolta luovuttamasta tai paljastamasta sellaista luottamuksellista aineistoa, jonka vastaanottava osapuoli on velvollinen luovuttamaan tai paljastamaan lain, asetuksen tai muun viranomaismääräyksen taikka tuomioistuimen päätöksen (jäljempänä yhdessä viranomaismääräys) perusteella siltä osin, kuin viranomaismääräys velvoittaa vastaanottavan osapuolen luovuttamaan tai paljastamaan luottamuksellista aineistoa. Luottamuksellisen aineiston luovuttaminen tai paljastaminen edellyttää tällöin kuitenkin, että vastaanottava osapuoli ilmoittaa asiasta välittömästi luovuttavalle osapuolelle, ellei kyseinen viranomaismääräys tällaista ilmoitusta erikseen kiellä.

SALASSAPITOVELVOITTEEN VOIMASSAOLO

Sopimus astuu voimaan [LISÄÄ VOIMAANTULOPÄIVÄ].

Sopimukseen liittyvät oikeudet ja velvollisuudet ovat voimassa viisi (5) vuotta luottamuksellisen aineiston luovuttamisesta tai paljastamisesta.

Salassapitovelvoitteen päättymisellä ei kuitenkaan ole vaikutusta oikeuksiin tai velvollisuuksiin, jos voimassaolevasta lainsäädännöstä seuraa todettua pidempi salassapitovelvollisuus.

MUUT EHDOT

Sopimukseen sovelletaan Suomen lakia.

Sopimuksesta aiheutuvat riidat ratkaistaan lopullisesti välimiesmenettelyssä Keskuskauppakamarin välityslautakunnan sääntöjen mukaisesti. Riidan ratkaisee yksi välimies.

Sopijapuolella ei ole oikeutta siirtää sopimusta osaksikaan kolmannelle osapuolelle ilman toisen sopijapuolen kirjallista suostumusta.

Sopimuksen mukaiset salassapitovelvoitteet eivät rajoita sopijapuolen oikeutta käyttää hankkimaansa yleistä ammattitaitoa ja kokemusta.

Se, että sopijapuoli jättää käyttämättä jonkin sopimukseen perustuvan oikeutensa, ei rajoita sopijapuolen oikeutta myöhempanä vastaavissa tapauksissa vedota sopimusehtoihin.

Jos jokin tässä sopimuksessa mainituista oikeuksista tai velvotteista katsotaan lain mukaan pätemättömäksi, sopijapuolet sitoutuvat korjaamaan kyseisen kohdan lain mukaiseksi siten, että oikeus tai velvoite muuttuu mahdollisimman vähän. Tässä tilanteessa loput sopimuksessa mainitut oikeudet ja velvollisuudet pysyvät voimassa.

Sopimus sisältää kaiken, mitä sopijapuolet ovat tässä asiassa sopineet. Muutokset tai lisäykset sopimukseen on sovittava kirjallisesti, jotta ne olisivat päteviä.

ALLEKIRJOITUKSET

Sopimuksesta on tehty kaksi samansanaista kappaletta, yksi kummallekin sopijapuolelle.

StellarQ oy

Turku 20.1.2012
 Allekirjoitus, paikka ja päivämäärä

Markku Aittokallio
 Markku Aittokallio

Nimen selvennys

Riku Eteläkoski

Turku 20.1.2012 Riku Eteläkoski
 Allekirjoitus, paikka ja päivämäärä

Riku Eteläkoski

Nimen selvennys

Salassapitosopimus 20.1.2012

5/5